

第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1997年2月28日
43
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
射射射！
蒼穹紅蓮隊
重裝機兵2
星球大戰DARK FORCE
FANTASY ZONE
METAPHLIST～μ.X.2297～
美女出籠
ROOM MATE～井上涼子
超級保安員S
RACE QUEEN F
DREAM SQUARE雛形明子
櫻大戰花組通信
遊戲誌 GAME PLAYERS EX
隨刊附送·不另收費
請向書報攤索取
《REAL BOUT餓狼SPECIAL》大戰桀斯亡靈
《街霸EX》決戰豪鬼
電腦遊戲不容忽視
英雄傳說4～朱紅血
PS《龍騎士4》新版圖新玩法
每本港幣35元
大送藤崎詩織新碟初回版！
AOU街機展新作39版大特集
鐵拳3、心跳回憶



注意

〈洛克人〉動畫即將隆重推出！！

有線電視兒童台由三月三日起逢星期一至五 4:30p.m.-5:00p.m.「名牌動畫集」時段播映〈洛克人〉動畫。睇動畫，更有機會獲得整套〈洛克人〉系列漫畫！詳情請留意有線電視公佈



ET_MAX[奧斯丁] 制作

《VAMPIRE SAVIOR》、《街霸III》、《鐵拳III》、《心跳回憶》、《死人屋》搶閘出籠

92 AOU'97 AMUSMENT EXPO 現場採訪 39 大頁

WHITE DAY送大禮

151 藤崎詩織 MY SWEET VALENTINE 初回版送俾你

新GAME速報

10 街頭霸王III
請注意，今集唔係阿隆！

14 STAR WARS DARK FORCE
DOOM一樣的STARWARS

18 ZAP !SNOW BOARDING TRIX
SATURN首隻滑雪板遊戲

20 忍者查查丸鬼斬忍法帖
鬼整SASA滾鬼整忍法帖

22 叮噹2 SOS！仙境國
我愛靜宜小紅帽

24 METAPHLIST～μ.X.2297～
點解打極都唔完？

26 K-1 ILLUSION
總合格鬥技大亂舞

28 SIMULATION ZOO
點解青蛙同熊貓可以住埋一齊

30 櫻大戰花組通信
櫻大戰廣告雜誌

32 SEGA AGES／FANTASY ZONE
用3376個記憶單位嚟換取120%嘅移植度

34 HARMFUL PARK
邪惡勢力侵入遊樂場

36 啫喱方塊SUN
多啲食三連鎖

38 DREAM SQUARE雛形明子
資料詳盡砌圖易玩

40 恐龍島
對住恐龍拉小提琴

42 天城紫苑
擺到明係抄金田一嘅偵探遊戲

43 I.Q.
細路仔玩得多會發惡夢

44 魔法的系譜
大魔法萬歲

45 RELOADED/職業邏輯麻雀

46 RACE QUEEN F
大家只會欣賞1/57的內容

攻略一族

48 重裝機兵2
各版攻略要訣

54 蒼穹紅蓮隊
鬪死敵人是很高深的學問

60 升降機ACTION・升降機ACTION RETURN
始終都係舊版好玩啲

64 Q版賽車2
靠撞撞出隱藏路

68 龍騎士4
冇嘢睇，不過有聲嗰……

74 ROOM MATE～井上涼子～
一男一女共處一室，雙方都有損失

80 TERRA PHANTASTICA
最終之部分第一回？！

遊戲玩家有話說

131 金手指指點點

132 電腦遊園地
英雄傳說4朱紅血

134 街頭GAME霸王

136 STREET FAXER II

137 秘技工場

140 無責任新GAME評壇

145 補購

147 遊戲跳蚤市場

150 電腦遊戲信箱

152 懊惱GAME你教

156 新GAME時間表／PS遊戲價格表

賞心樂事

47 專賣新聞

154 GPM盃「創造職業球會」錦標賽

隨刊附送

GAME PLAYERS EX

A1 零式裝甲2
最新場景設定率先披露

A3 WING OVER
蟻速飛行

A5 超級女保安S
三位好「偉」大嘅女警

B1 首都高BATTLE'97
全日本校巴聯盟復活

B3 RALLY CROSS
一次過滿足三個願望——撞車反車倒車!

B5 超時空要塞DIGITAL MISSION VF-X
拖住條女遊機河



PlayStation™

KOWLOON'S GATE

九龍風水傳

PlayStation帶你深入九龍城寨
超三次元異域迷宮之旅

4 CD RPG 鉅製，搶購價$538，請從速行動。

2月28日發售



Get the REAL STUFF at a "PlayStation™ Authorized Dealer" near you!!

Authorized Dealers： A&A Audio & Video Centre - 太古廣場三期 ● 百老滙攝影器材有限公司 - 太古城太古中心二期 / 旺角彌敦道731號 ● 中原電器行有限公司 - 銅鑼灣皇室堡 / 尖沙咀海洋中心 / 銅鑼灣時代廣場 / 長沙灣西九龍中心 ● 豐澤電器 - 紅磡黃埔花園 / 銅鑼灣時代廣場 / 沙田新城市廣場 / 金鐘海富中心 / 旺角惠豐中心/ 太古城中心第一期 / 上水新都廣場 ● 崇光百貨有限公司 - 銅鑼灣 ● 泰林無線電行有限公司 - 銅鑼灣時代廣場 ● 玩具反斗城亞洲有限公司 - 尖沙咀海運大廈 / 沙田新城市廣場第三期 / 銅鑼灣皇室堡 / 荃灣 荃灣廣場 ● 環宇影音中心 - 太古廣場 ● 八佰伴最好電器(香港)有限公司 - 馬鞍山廣場三樓/ 屯門市廣場二樓 / 紅磡黃埔花園 / 澳門分店

Authorized Dealers (Game Shops)：恆港貿易公司 - 英皇道萬利商場 ● 嘉宏電子公司 - 銅鑼灣中心商場 ● 環球遊戲專門店 - 灣仔188商場 ● 威龍有限公司 - 牛頭角淘大商場 ● 恆昌電腦公司 - 太子道龍珠商場 ● 多媒體發展公司 - 旺角好景商場 ● 星星電子公司 - 深水埗黃金商場 ● 遊戲時代 - 葵涌廣場 ● 銀星玩具店 - 大圍金禧商場 ● 熱線電子公司 - 大埔翠屏花園 ● 智多寶 - 粉嶺中心二期 ● 新大河電子公司 - 元朗合益商場 ● 龍珠家庭遊戲 - 屯門華都商場



Authorized Distributor：
Media Source International Limited
訊 源 國 際 有 限 公 司
Tel : 2310 8891 Fax : 2786 1011



PlayStation™ Pro Shop
香港銅鑼灣皇室堡10字樓16號舖
電話：2504 3133 傳真：2576 5215
網址：http://www.sonyhk.com.hk

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT™

機種








3DO	GAME GEAR	PC 個人電腦
街機	世嘉 CD	PLAY STATION
任天堂	世嘉五代	超級任天堂
PC-FX	NEO · GEO	SATURN
GAME BOY	PC ENGINE	NINTENDO 64

遊戲性質

ACT 動作遊戲	SLG 戰略／模擬遊戲	PUZ 智力遊戲
FIG 對戰格鬥遊戲	SPT 體育遊戲	TAB 桌上遊戲
RPG 角色扮演遊戲	SOC 足球遊戲	MOV 電影
ARPG 動作角色扮演遊戲	RAC 賽車遊戲	BOOK 電子圖書
SRPG 戰略角色扮演遊戲	STG 射擊遊戲	ETC 其他遊戲
AVG 歷險遊戲		

其他



ZP 雙打	對應光線鎗
MPLY 多人參與	對應滑鼠
MEM 需記憶卡／有記憶進度功能	對應軟盤
LNK 通訊對戰	對應 ANALOG 控制桿
不適合十八歲以下人士	

遊戲索引 *（本索引以遊戲種類及筆畫排序）*

ACT
升降機 ACTION ‧ 升降機 ACTION RETURN 60
叮噹 2 SOS！仙境國 22
忍者查查丸鬼斬忍法帖 20

AVG
天城紫苑 42
恐龍島 40

ETC
DREAM SQUARE 雛形明子 38
RACE QUEEN F 46
櫻大戰花組通信 30

FIG
街頭霸王 III 10
零式裝甲 2 .... A1

PUZ
I.Q. 43
啫喱方塊 SUN 36

RAC
Q 版賽車 2 64
RALLY CROSS B3
首都高 BATTLE'97 .... B1

RPG
英雄傳說 4 朱紅血 132

SLG
J.LEAGUE 創造職業球會 154
ROOM MATE～井上涼子～ 74
SIMULATION ZOO 28
超級女保安 S A5
魔法的系譜 44

SPT
K-1 ILLUSION 26
ZAP！ SNOW BOARDING TRIX 18

SRPG
TERRA PHANTASTICA 80
龍騎士 4 68

STG
HARMFUL PARK 34
METAPHLIST～μ.X.2297～ 24
RELOADED 45
SEGA AGES／FANTASY ZONE 32
STAR WARS DARK FORCE 14
WING OVER A3
重裝機兵 2 48
超時空要塞 DIGITAL MISSION VF-X B5
蒼穹紅蓮隊 54

TAB
職業邏輯麻雀 45

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍、FUKUDA、天草四郎時貞、山寺良牙、阿三◆FREELANCE WRITER／ZAC、SPYDER、神之黃昏 ◆COVER DESIGN／子濃 ◆GRAPHIC DESIGN／子濃、SING、FAI ◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD. ◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.、EPS PRODUCTION LTD. ◆PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED ◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD.(COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2866-9866 ◆ADVERTISEMENT／NELSON CHAI TEL:(852)2527-8665
GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2507-5175
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔 1～2 小時休息 10～15 分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、溦水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項

- 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。

預你唔睇編者話

冇假放的米奇話——

寫編者話時正聽着J.J從日本買來的EVA電影版主題曲《靈魂的疊句》，感覺上這是一首刻意模仿電視版主題曲感覺的歌，同樣是以接近清唱作為開端，然後突然轉入快板的正歌中，就連歌名命題的格式也相類似。歌中幾次刻意用上聖詩般的合唱作間場，反而令米奇覺得太流於表面，像是刻意要配合故事富宗教色彩的氣氛，但事實上，歌曲的節拍卻是隻不折不扣的流行歌。當然，抹去了電視版主題曲的記憶，這未嘗不是一首相當動聽的歌。不過，記憶——可以抹去嗎？

收到讀者黃健對第二使徒的一些想法，他認為第二使徒就是初號機，佐證之一是在第十二集《奇跡的代價》中，講述SECOND IMPACT的一節中，曾出現一隻酷似初號機的使徒，而在第十九集《男兒的戰鬥》中，就披露EVA有跟使徒一樣的核存在。米奇認為這是一個可能的構想，但所引用的佐證有部分不正確，首先律子博士就曾在第十六話《至死之病》中說過，EVA系列是從阿當（第一使徒）複製出來的，所以結構上有核存在一點也不稀奇，第十九集只是作一次明顯的表態而已。相反，他把第十四使徒的核（S2機關）吃掉才是中心所在，這可能意味着初號機可能已擁有原來阿當的能力，因為S2機關是被視為使徒無限動力的來源。至於第十二話的「光之巨人」，那事後在第二十一集已表明它是阿當。

在快將上映的《EVA》電影《使徒新生》中，五至十三號機都會登場，當然，未必表示那就是EVA的真正結局，可能它們都只是曇花一現而已。

今期也差不多了（字數），下期跟大家研究「新世紀」這個字的意義吧。

J.J 話——

◆去了七次日本，這次終於第一次踏足米老鼠樂園，亦令在下深深體會到「一分錢一分貨」的道理，不過看見別人一對一對的在這裏享受二人世界時，就令在下暗地裏發誓「下次一定要同女朋友嚟！（若然有的話……）」。

◆這次在日本參觀了一些同人漫畫展，想不到在會場內發現相當多的COSTUME PLAY愛好者都以FF VII為題材，除了RED 13及基斯沒有人扮外（人扮的嗎？），其他主要角色都全部到齊，可見FF VII在日本的受歡迎程度有多厲害。

◆今期就此收筆，留些位置刊登一幅FF VII人物大合照給大家欣賞吧。

年初一穿西裝番工的ARES話——

正所謂新年新希望，今年ARES的希望便是想做回一個正常人，希望從今年開始可以因編輯隊的成員增加而令整體戰鬥加提升，除令《遊戲誌》更準時、更正斗外，更可調低現時完全超重的工作量，好令ARES能在今年做回一個正常人，有回私人時間。此外，死黨ARTHUR的書店亦於農曆年前於沙田×運中心開業，榮升舖主，希望他以後生意興隆、財源滾滾吧。

早排得知另一死黨梅佬被「凹周」訪問，數數手指才發覺我們這班「第三代A-CLUB戰隊」已相識了差不多七年，除猛然發覺時間的飛逝外，亦醒覺到自己已剩下不太多的青春，似乎人大了除會累積閱歷外，更會學會了珍惜……哇！講講吓攪到成個老嘢咁，唔講喇，再講容乜易搞到提前揍孫同撚雀喋！！

PUYU神新年東瀛遊記 前篇——

終於從日本回來了，今次筆者自己所買的東西雖然不多，但能夠和各同事一起去旅行，確實另有一番風味。雖然去年多次往來日本，但因每次都是為了工事，根本沒有時間去遊玩……

這回不同了，聯群結黨地四處遊覽，飲飲食食，還去了卡拉OK和六本木的DISCO……說到DISCO，簡直就是物超所值，只用了2000日圓就可見識到據說是全日本最大的DISCO，就是那個開門小姐的美貌已經令ZAC大叫值回票價，還有一群群年輕貌美的「女王」在我們的身旁大跳熱舞……！各位有意遊日的讀者，記得去見識見識。

友坂理惠，內田有紀及安室奈美惠都不約而同地在最近推出了新的SINGLE，身為FANS的筆者當然不會錯過；安室保持一貫的高水準，轉了風格的有紀令人有意外的驚喜，至於理惠則比前進步了不少，完全不似一個新人應有的水準。

百感交集的赤目黑龍話——

新年快樂……這句說話似乎是遲了一點，不過新年之後第一次見面，當然要恭喜一下大家吧！相信各位在新年期間也有不俗的收獲（當然是指利是），黑龍今年「僥倖」仍然可以厚着面皮的四出逗利是，不過，在新年之中黑龍也有一點兒的孤獨感覺，其實這種感覺每年也會出現一兩次，因為很不幸地黑龍的生日剛好是在「偉大」的情人節那天（即是西曆的2月14日），今年和以往也是一樣的一人度過，由於這日子非常特別，所以也令黑龍感到特別的孤獨，有時候黑龍會想：「如果今年有人會陪自己過生日（其實說是情人節可能會好些）便好了！」不過想還是想，這個願望每年也是不能實現的，現在的黑龍也有一點兒的氣餒了。其實，在這個日子之中黑龍可能會有人相陪的，不過，人往往是不懂如何對待身邊重要的人，在有的時候總是不會好好的珍惜，在失去之後便……或許黑龍人生便是一個孤獨的人（這種想法在今年特別厲害），眼見自己身邊的小朋友、後輩一個一個的成家立室，又或者「好事近」，一方面黑龍為他們感到高興，另一方面，回看自己依然的孤寡人，唉……真是天意弄人，何其殘哉……

（非常抱歉，今期因為實在太感觸所以才把編者話寫成這樣子，請各位見諒）

福田遊日談 其之一

終於有假放了！農曆年間，福田與GPM同事們一起往日本去度假，總括來說情緒都是相當高漲，結果在寄了3箱貨後還要提着二十多kg的行李返港，真是令人吃不消。雖然未去日本前福田感到很緊張（可能是第一次出門吧），不過很快便適應了當地的生活方式和節奏，除慣常地和在香港一樣做了「路痴」，經常在酒店附近迷路，連丁丁君也說「真不知你以前在學校怎樣幹的！肯定老師們全部都改錯了你的試卷的！」唉，哪有明文規定學校成績是和認路能力掛鈎的？在日本的十幾天，最感到不滿意的就是進食習慣——每天不是牛肉飯、天婦羅，就是壽司、湯麵，選擇不多（雖然可到西餐廳吃意粉，之不過貴得很），蔬菜又少，還是覺得家中母親所做的飯最美味。

P.S.致澳門讀者KEN：閣下對本人的支持，實在有點感動。雖然在港《女神》系列的普及程度有限，不過對她有相當認識的人應也不少，福田也只是其中一人而矣；有感這作品應更被玩家們重視，在下便盡能力將攻略做好些，除對既定玩家有一定幫助外，還想把複雜的系統剖析給初入門的人，希望人們不會存有「只有《DQ》或《FF》才算是RPG」這種觀念。另外，有關《惡魔召喚師》及《PERSONA》的詢問，福田已在整理從日本所搜集的資料，若有機會便會為你解答。

天草四郎 時貞話——

由於近日忙得死去活來，所以都冇嘢好講，不過幸於早幾天收到一位署名惡即斬的讀者來信，總算在一個忙到不得了的農曆新年有一點安慰；你說你忙得連睡的時間也沒有，余也有同感，因為製作《FF VII攻略》的關係，所以在這一個假期中，有超過四份三的時間都留守在公司中，與米奇一同作戰，雖然是十分辛苦，但咱們還是認為值得的，還有在製作的期間，市面上有十分多的《FF VII》攻略推出，不過余可以肯定的說一句，《遊戲誌》的《FF VII》攻略將會是本地製作得最好的攻略，肯定的！最近的《RB餓狼S》的確十分好玩，余有幸玩過兩局，感覺上真的十分不錯，不過由於沒有時間去玩，所以仍是門外「看」一名（只是「看」）。ANYWAY！余花時間去工作還是比自己花時間去玩較好；另外，余的日本之旅早已告吹，而改為農曆年前的澳門之旅，不過仍是玩得十分開心，開心得只有輸的份兒。唉！不過利是錢還是不俗的，的確有四位數字，總算是不過不失吧；汝之「美麗的劇本」，的確很有見地，如果這事情發生了，將會是玩家們的福氣；最後，你說的MD問題，說出的都十分正確，而余也買了一部MD數月，與你的做法也是一樣，不過借CD給朋這是沒有問題的，只要他「有借有還」的話，難道你是一個鄰家問你借較剪和刀來煮飯也不肯的人嗎？差不多了，又要回歸漫長的工作，下一次一定會與你詳談的，余答應！

年十六 天草字

追加新聞：天草在沒有溫書的情況下，於筆試中合格了！HA！HA！HA！所以令到「好」同事ARES、福田君、赤目黑龍、PUYU神、J.J.、阿三、子濃、輝爺及蜘蛛好失望，喺度講聲——對唔住！因為余的天資太高了！OH！另外，喺編輯部唯一一個祝福余的，就是米奇了，在此感動的說一句，總算沒有令你失望！多謝！

山寺良牙致各位讀者的話——

1. HELLO,EVERYBODY! I'M BACK.各位好嗎？這麼久沒有和大家傾談，各位可能有否想念着《遊戲誌》的各位編輯們呢？就算沒有也不要緊，最重要的就是各位繼續經常支持我們就心滿意足。相信各位讀者在這段農曆新年期間賺到了不少的「壓歲錢&紅封包」，那該購買多些遊戲啦！

2. 今次「日本之行」的收獲十分之豐富，除了在日本購得本人在香港找不到的日本聲優CD、日本聲優LD、動畫LD、書籍及電器用品外，最大的獲益就能夠到一所「藝能訓練學校」去見學（即參觀），並從中得知怎樣去培訓一位有實力的聲優。這次的旅程獲益良多，而且對本人一生受用，若果將來再有機會，希望能再次到日本去了解他們的生活文化與傳統習俗。

3. 接下來的一段文字敬請各位玩者留意——請勿將SAVE CARD放置於有強力磁場的地方，如揚聲器（即喇叭）、變壓器（即火牛）及電視機頂之類的地方，因為這樣會令SAVE CARD內的資料完全消失，請留意！「因為山寺良牙已中招了！」

少年阿三真實告白第五話——

最近想起一首短詩，想分享一下：

當某人說討厭某人時，
當某人說討厭某人時，
當某人說出了「討厭」後，
心情是否會舒暢一點？
是否會有少許滿足感？
但當某人說喜歡某人時，
感覺又是否一樣呢？
感覺又是否一樣呢？

這是來自一本日本兒童四格漫畫「BONO BONO」的一些內容。小孩子天性單純，對一切的人和事都不會太執著。昨天「水溝油」、今天「糖黐豆」，從不記仇；但對喜歡的事情卻是「三分鐘熱度」，一時喜歡蠟筆小新、一時又鐘意SAILORMOON，總之說變就變。人大了，對事對人，一切都會變得著緊。愈喜歡的，愈放不下；愈不滿的，愈痛恨在心。思想既控制不了，亦忘記不了。有時，都很羨慕小孩子那種無慮無憂、每天都笑逐顏開的心境。就算討厭過、喜歡過，第二天又可重新來過，多好！

不過，記憶——可以抹去嗎？倒應該向小朋友學習一下。





據知《街頭霸王三》將於97年3月初到港，故我們便在今期為大家作詳盡介紹及刊出各人物的出招表。

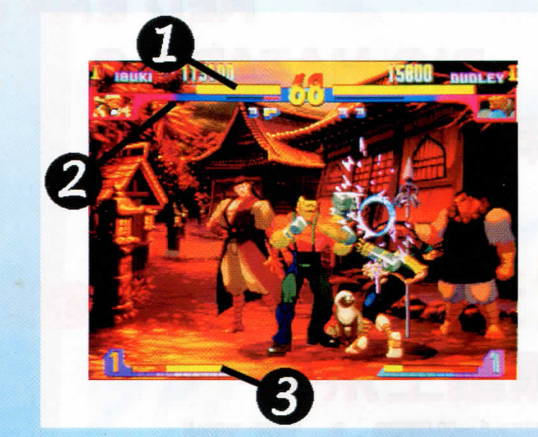


畫面的看法

1：體力棒

2：STUN BAR

3：SUPER ARTS 能源棒



操作方法

↑……………………垂直跳躍

↗……………………前跳躍

↖……………………後跳躍

→……………………前進

→→……………………前衝

←……………………後退/ 站立擋格

←←……………………急退

↘/ ↓……………………蹲下

↙……………………蹲下擋格

↓↑……………………大跳躍

↓↓＋P……………………小跳攻擊

擋格時→或↓…………BLOCKING

空中擋格時→或↓……空中 BLOCKING

被對手轟飛時↓………受身

故事

慰問過湯姆，雅歷士離開醫院。

湯姆是雅歷士生父的好友。雅歷士自幼與雙親分離，湯姆將他撫養成人，並每天訓練他關於格鬥的技術……

走着走着，雅歷士的腦海浮現了一個男子的影像……

在那一天，有一名留着金色長髮的男子，在他和湯姆的面前出現。

湯姆接受了那男子的挑戰。但很快，湯姆便被擊倒了……

湯姆連還手的能力也沒有……被譽為美軍首屈一指的強者，就這樣被擊倒了……

在雅歷士心目中，湯姆是最強的人，亦是他奮鬥的目標。

但在那男子面前，湯姆竟全無還擊之力。這是什麼的一回事呀？

湯姆沒可能就這樣敗下來的，一定是發生了什麼事。然而，說不定那真是兩人的實力相差得太遠了……

雅歷士在找尋那男子。只要能與他一戰，便能清楚那是怎麼的一回事了……

鳴謝：CAPCOM ASIA
鳴謝：威利電子遊戲機有限公司



新的系統：

SUPER ARTS


■選擇使用那一招 SUPER ART

在今集，SUPER COMBO（「超必殺技」）易名為SUPER ARTS，而每名人物都有三招SUPER ARTS。但問題是，在每次選擇人物時，玩者亦要同時選擇用哪招SUPER ART。換句話說，在選了SUPER ART後，除非玩者GAME OVER，否則那一招便會「跟你一世」。所以各位在揀招時要先想清楚才好……

SUPER ARTS的使用方法，和《STREET FIGHTER ZERO II》或《STREET FIGHTER EX》一樣，是要先儲滿SUPER ARTS能源棒才可使用的。SUPER ARTS能源棒在畫面的下方（見圖）。另外，每招SUPER ART都有不同的特性：有些招式的SUPER ARTS能源棒比較短；有些最多只可儲到LEVEL 1，要在使出後才可再儲過；有些則可儲到LEVEL 3。請大家好好緊記。

■選擇完畢，這一招會「跟你一世」


■以 SUPER ART 攻擊對手，造成強大的攻擊力

前衝/急退

這是第一次加入街頭霸王系列的新系統（以往只是某些特定人物才有前衝急退的），這是一大突破，亦可令戰鬥有着更大的變化。

大跳躍/小跳攻擊

亦是第一次加入街頭霸王系列的新系統，大跳躍的使用法，就像《X-MEN》系列的SUPER JUMP一樣，但並沒有跳得那樣誇張，只是比平時跳得較為高一點罷了。至於小跳攻擊，則是以較低的軌跡跳過去攻擊對手，用以避過對手的下段攻擊後反擊或突襲的效果不俗。

BLOCKING／空中BLOCKING

這招與ZERO COUNTER有所不同。這招的作用，是在擋格時取消自己的檔格動作，令自己可以在對手未收招時立即反擊，而反擊時，玩者可按自己的心意而行（連招都OK），不像ZERO COUNTER般只是反擊一下。而此招是分為上段（擋格時→）及下段（擋格時↓）的。另外，此招亦能在空中使出，所不同的是，在使出後，玩者是會在對手面前（空中擋格時↓）或身後（空中擋格時→）着地的。


■這時對手中門大開，你想怎樣反擊都行

受身

除了可減少被對手轟飛所造成的傷害之外，亦可立即着地，省去倒地起身的時間，立即反擊。

STUN BAR

新增的能源棒。在被對手擊中時，這條棒便會一點點的增加。到對手的攻擊完結時，這條能源便會慢慢的減少。若在這時再受到對手的攻擊，這條能源便會再度增加，到儲滿時，玩者便會暈。有了這條棒，大家便能清楚雙方何時會被擊暈，所以大家要「睇棒做人」。


■被對手擊中時，STUN BAR便會一點一點的累積

出招表：

☆＝SUPER ARTS　　指令乃人物面向右方時

仍在不斷找尋對手的格鬥家～RYU 隆

波動拳 ↓↘→＋P
昇龍拳 →↓↘＋P
龍巻旋風腳 ↓↙←＋K
上段足刀蹴 ←↙↓↘→＋K
☆真空波動拳 ↓↘→↓↘→＋P
☆真・昇龍拳 ↓↘→↓↘→＋P
☆電刃波動拳 ↓↘→↓↘→＋P（可按住儲勁，對手是擋不到此招的）

■波動拳，健在！



■新招上段足刃蹴

已為人父的強者
～KEN 拳

波動拳 ↓↘→＋P
昇龍拳 →↓↘＋P
龍卷旋風腳 ↓↙←＋K
☆昇龍裂破 ↓↘→↓↘＋P
☆神龍拳 ↓↘→↓↘＋K（可連按增加攻擊力）
☆疾風迅雷腳 ↓↘→↓↘＋K

■昇龍拳亦健在！



■這是 KEN 的稻妻腳嗎？

超過 140 歲的謎之仙人
～ORO 柯奴

日輪掌 ←儲→＋P
鬼悲鳴 ↓儲↑＋P
仁王力 →↘↓↙←＋P
人柱渡 ↓↘→＋K（可在空中使出）
☆鬼神力 ↓↘→↓↘→＋P，之後再按P
☆夜行魂 ↓↘→↓↘→＋P
☆天狗石 ↓↘→↓↘→＋P

由退伍美軍訓練出來的年輕格鬥家，今集的主角
～ALEX 雅歷士

FLASH CHOP ↓↘→＋P
POWER BOMB （近敵時）→↘↓↙←＋P
AIR STAND PIT ↓儲↑＋K
F.CROSSCHOP （空中）↓＋重P
FLYING KNEE DROP →↓↘＋K
☆HYPER BOMB （近敵時）控捍轉一圈＋P
☆STUNGUN HEAD BUTT ↓↘→↓↘→＋P
☆BOOMERANG LAID ↓↘→↓↘→＋P

■ FLASH CHOP，令人想起 GUILE 的 SONIC BOOM



■ POWER BOMB 的攻擊力很可觀

童黨首領
～YUN &YANG 陰 & 陽

虎撲子 ↓↙←＋P
前方轉身 （近敵時）→↘↓↙←＋K
雷蹴 （空中）↘＋K
穿弓腿 ↓↘→＋K
絕招步法 ↓↘→＋P
☆轉身穿弓腿 ↓↘→↓↘→＋K
☆幻影陣 ↓↘→↓↘→＋P
☆槍雷連擊 ↓↘→↓↘→＋P

■穿弓腿，有點像元師父的逆瀧



■雷蹴



非洲某部族族長的獨女～ELENA 艾莉娜

LINOHORN ←↙↓↘→+K
SCRATCH FOIL →↓↘+K
MALLET SMASH →↘↓↙←+P
☆SPINNING BEAT ↓↘→↓↘→+K
☆BRAVE DANCE ↓↘→↓↘→+K
☆HEALING ↓↘→↓↘→+P

父親生意失敗，由兒子挽回聲譽～DUDLEY 特尼

MACHINE GUN BLOW ←↙↓↘→+P
DUCKING ←↙↓↘→+K
DUCKING STRAIGHT （DUCKING之後）+P
DUCKING UPPER （DUCKING之後）+K
JET UPPER →↓↘+P
CROSS COUNTER →↘↓↙←+P（反技）
☆ROLLING THUNDER ↓↘→↓↘→+P（可連按增加攻擊力）
☆ROCKET UPPER ↓↘→↓↘→+P
☆CORKSCREW BLOW ↓↘→↓↘→+P

■ ROCKET UPPER



■ JET UPPER

從俄羅斯來的怪人～NECRO 勒魯

SNAKE FANG ←↙↓↘→+K
TORNADO HOOK ←↙↓↘→+P
電磁BLAST →↓↘+P（可連按增加攻擊力）
FLYING VIPER ↓↙←+P
RAISING COBRA ↓↙←+K
☆SLAM DANCE ↓↘→↓↘→+P
☆ELECTRIC SNAKE ↓↘→↓↘→+P
☆超電磁STORM ↓↘→↓↘→+P（可連按增加攻擊力）

懂忍術的女子高中生～IBUKI 伊吹

苦無（空中）↓↘→+P
首折 ←↙↓↘→+K
飛燕 ←↓↙+K
虎砲 →↘↓↙←+P
風斬 →↓↘+K
旋 ↓↙←+K，之後再按K
☆麒麟腳 ↓↘→↓↘→+K
☆鎧通 ↓↘→↓↘→+P
☆霞朱雀（空中）↓↘→↓↘→+P

■鎧通



■虎砲

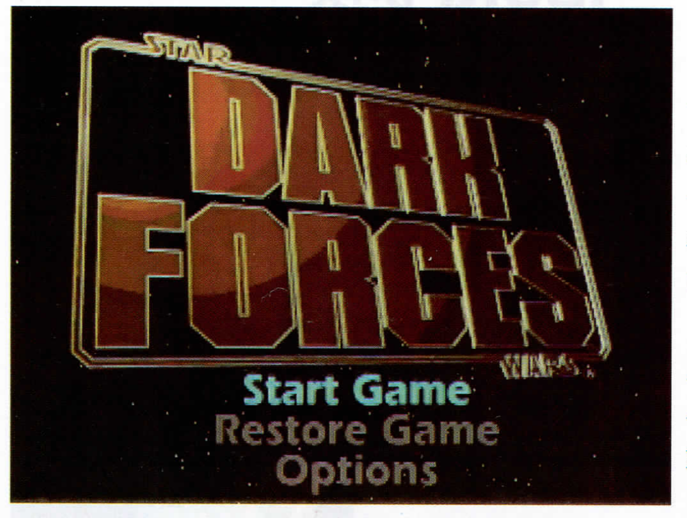
想成為KEN弟子的熱血青年～SEAN 辛

龍尾腳 ↓↘→+K
SEAN TACKLE ←↙↓↘→+P
TORNADO ↓↙←+K
DRAGON SMASH →↓↘+P
☆波動BURST ↓↘→↓↘→+P
☆HYPER TORNADO ↓↘→↓↘→+P
☆昇龍CANNON ↓↘→↓↘→+P（可連按增加攻擊力）

有嘢送！送街霸III巨型海報！

感激威利電子遊戲機有限公司送出街頭霸王III之巨型海報30張。如各位讀友有興趣，請將個人資料寫在信封背面，寄到本誌編輯部參加抽獎，信封面請註明「索取街頭霸王海報」。另外，在7月中將會有一個名為「街頭霸王III爭霸戰」的比賽，敬請留意。

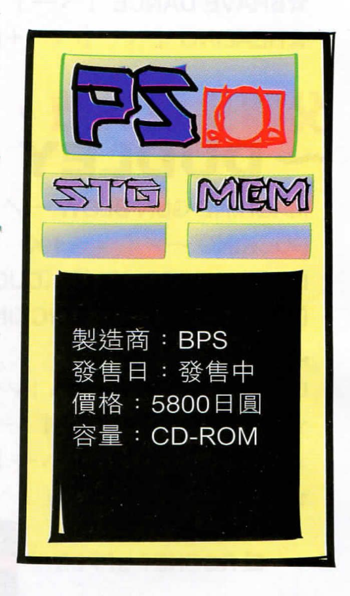
STAR WARS DARK FORCES



LUCAS ARTS 的名作移植至 PS

最近，雄踞着美國電影票房的電影不是別的，原來就是已有20年史的《STAR WAR》特別版，就連第二集《帝國反擊戰》特別版的票房也是一樣的厲害，至於《武士復仇》特別版則會在稍後時間推出。

說回本GAME，本來是在個人電腦上才有得玩，但隨着《RABEL ASSAULT II》移植落家庭遊戲機上，《DARK FORCES》最終也是移植落PS上。至於GAME本的玩法就是要玩者獨個兒在帝國的巢穴內做一些指定的任務，然後才可以完成該版。由於是立體戰鬥的關係，故此玩的感覺極似《DOOM》，尤其是兩者同樣都要殺敵，解謎及開關等，故此將這GAME當是《DOOM》的《STAR WAR》版也沒不可。



製造商：BPS
發售日：發售中
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

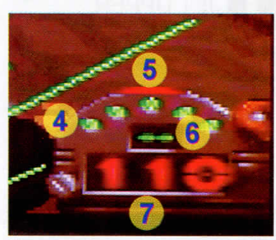
主要畫面的觀看方法

1.即時繪出的地圖及現時的位置（要開着地圖才有）
2.HEAD UP DISPLAY（HUD）表示



HEAD UP DISPLAY的觀看方法

1.防護盾的情況（以數字及綠色半圓形表示）
2.体力的情況（以數字及紅色的橢圓形表示）
3.殘餘的生命
4.電池的用剩量表示
5.探射燈的開關提示
6.火箭發射台顯示數
7.手提武器的殘彈量





操作方法說明

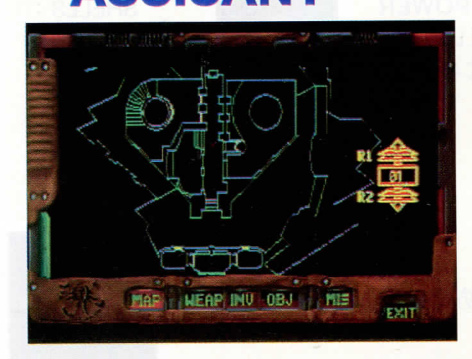
□	攻擊A，與L2一起按便是攻擊B	L2	特別掣，與其他掣一起按會有特別用途
△	跳躍，與L2一起按便是蹲下	R1	與方向掣一起按便會高速移動
×	按機關，開門及決定	R2	與方向掣一起按便會向左右水平移動
○	選擇武器，與L2一起按便會調轉次序	SELECT	地圖及道具的表示畫面
L1	與方向掣一起便可向上或下調校角度	START	暫停及決定

地圖及道具的表示畫面

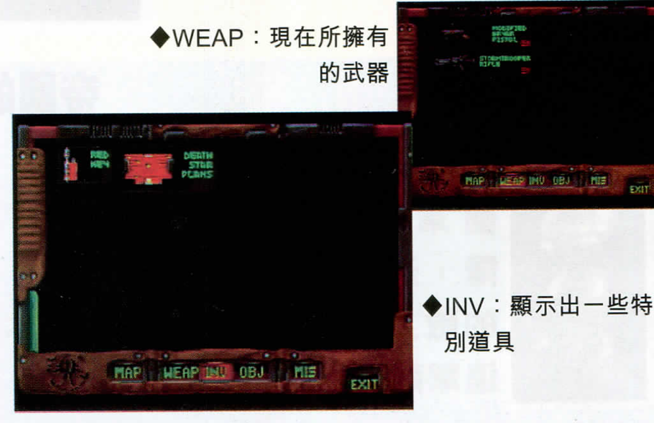
- ◆ MAP：打開即時繪出及顯示自身位置的地圖
- ◆ HEADLIGHT：探射燈的開關（探射燈是要電池的）
- ◆ GOGGLES：紅外線眼鏡的開關
- ◆ GAS MASK：防毒面具的開關
- ◆ HUD：HEAD UP DISPLAY 的開關
- ◆ HEAD WAVE：行走時頭部會否苺動
- ◆ AUTO MOUNT：若使用中的武器無彈時便會自動選還有彈的武器
- ◆ GO TO PDA：進入 PERSONAL DATA ASSISANT
- ◆ RETURN TO GAME：回到 GAME 中繼續任務



PERSONAL DATA ASSISANT



◆MAP：可以顯示出己經出行過地圖；用方向掣的上下可以放大或縮小，用□△×○等掣可以作上下左右移動，用R1及R2掣則可以變換層數



◆WEAP：現在所擁有的武器

◆INV：顯示出一些特別道具



◆OBJ：可以顯示出已完成的任務（黃色）未完成的任務（藍色）及探索到秘密地點的百份比

◆MIS：任務的情報畫面

武器種類介紹

鐳射步鎗



本GAME的基本武器，只可作單發射擊，射程和威力有限（彈藥消耗：一發炮扣一發能源）

鐳射機鎗



連射速度高，破壞力及射程都較大，但能源消費較高（彈藥消耗：一發炮扣兩發能源）

熱爆彈



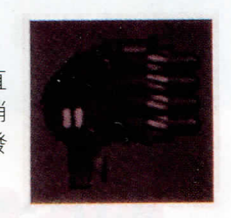
投類爆彈武器，攻擊A是擊中後即時爆炸，攻擊B是3秒後才爆

帝國軍連射鎗



攻擊A單發，攻擊B三發發射（彈藥消耗：攻擊A一發炮扣一發能源，攻擊B一發炮扣三發能源）

重型鐳射炮

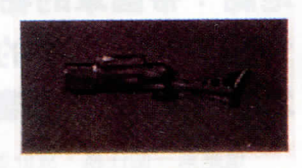


由建築用的工具改裝而成，攻擊A是直線單發，攻擊B是扇形四發發射（彈藥消耗：攻擊A一發炮扣一發能源，攻擊B一發炮扣八發能源）

I.M. 地雷

攻擊A是3秒後才爆，攻擊B是當射程範圍內有移動物體時1秒便會爆

迫擊炮



以拋物線方式發射，可以越過障礙物攻擊（彈藥消耗：一發炮扣一發能源）

衝擊波步鎗

可以射出衝擊波，破壞力很大（彈藥消耗：一發炮扣四發能源）

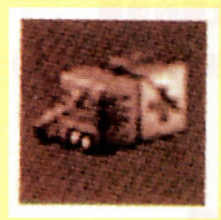
常用道具



POWER CELLS：各種武器用彈藥



SHELLS：大炮用砲彈



MED KIT：體力回復



SHELD SUPERCHARGE：無敵的防護盾



REVIVE：體力和防護盾完全回復



WEAPON SUPERCHARGE：武器的射攻擊力提高兩倍



LIFE：增加一個生命值

帝國的敵人



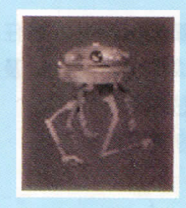
帝國軍步兵：帝國軍的奇襲部隊，是出現最多的敵人，會主動追擊敵人



帝國軍司令官：攻擊力較大的敵人，但為並不多，對帝國很忠心

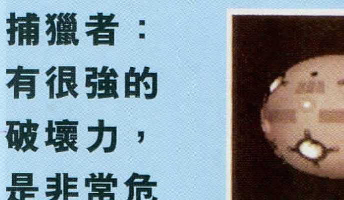


帝國軍指揮官：行動反應敏捷且其武器射程較遠，不易對付的傢伙

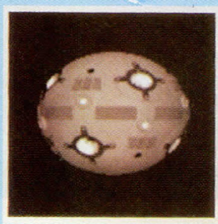


偵察用機械人：可以在半空中移動，爆炸時的爆風有破壞力，小心！





捕獵者：有很強的破壞力，是非常危險的敵人



搖控者：破壞力不太強，但速度十分之高

MISSON ONE

任務目標

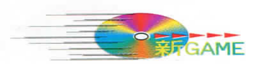
地點：帝國軍的秘密基地

1. 盜取死亡之星的設計圖

2. 到手後便到頂樓乘坐自艦逃走

這是第一個任務，故此並不太難。目標1的死亡之星設計圖是地牢內，只要拿到它後便可以逃走。其間，好些帝國兵會好好招呼你，故此要比較小心。至於其他版則大同小異，所以要在這一版中好好練一下，尤其是打一些比較遠的敵人時。

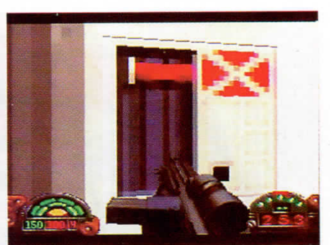


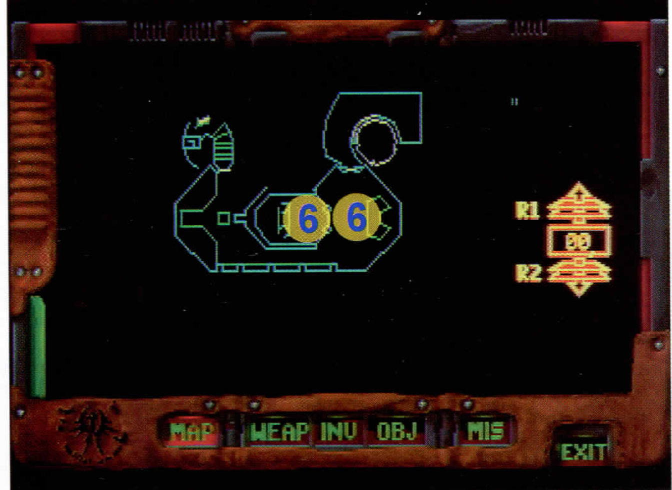
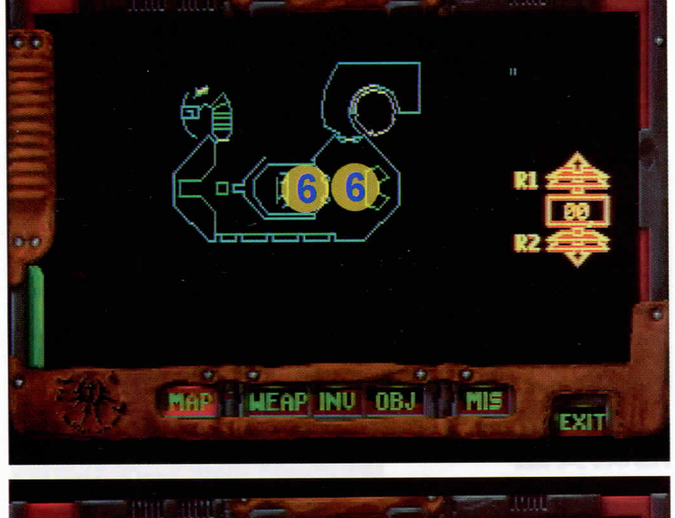


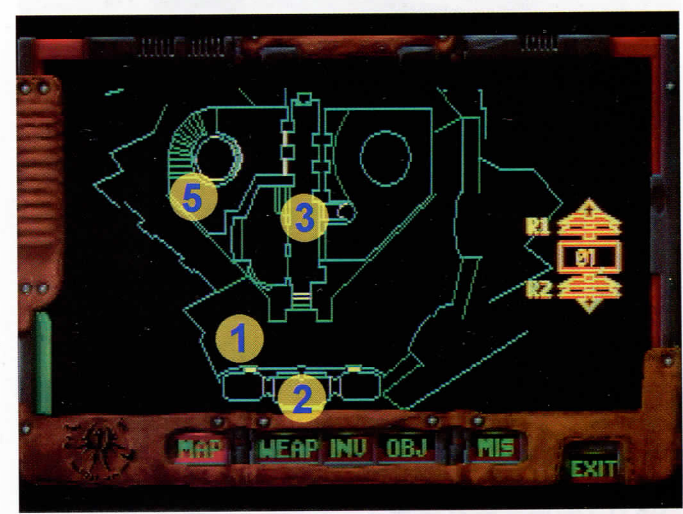

1. 先出去戶外的秘道，在那裏可以取得鎖匙

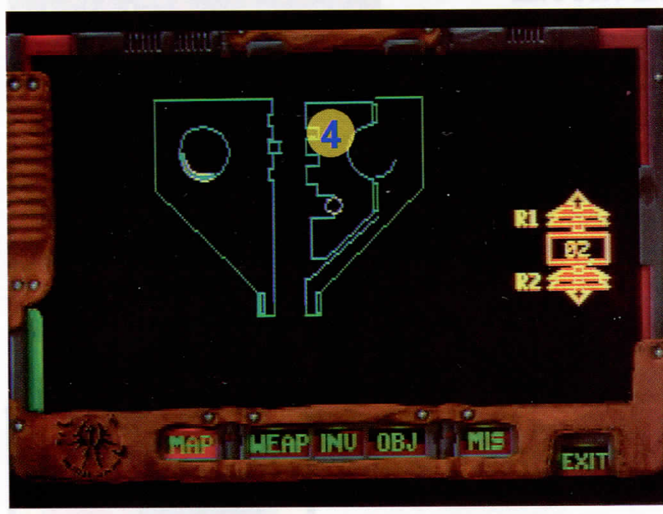

2. 把這個帝國司令官打倒便可從他那裏取得鎖匙

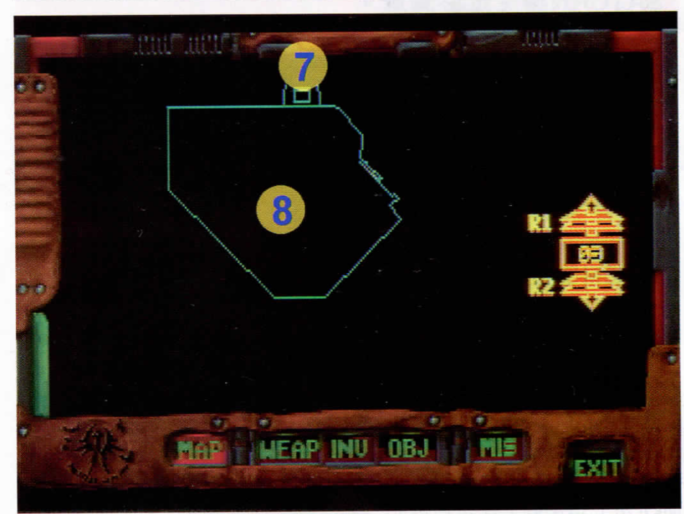

3. 然後在這裏進去，要在內裏開機關


4. 不打開這機關是不可進另一處的

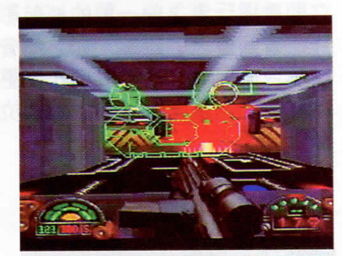



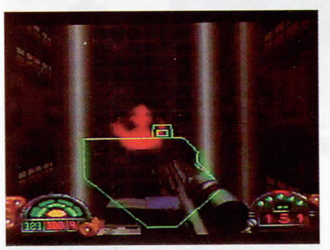







5. 然後走往地牢，那裏有很多帝國兵，小心被擊中


6. 把枱前那個帝國司令擊倒後再按他身後的掣，便可到這裏取得死亡之星的設計圖


7. 臨走前記得在這裏拿走這個 LIFE，切勿走寶

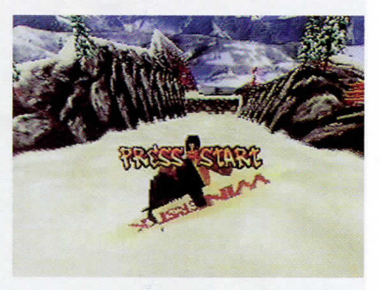

8. 自軍的接應到了，可以離開這裏；要注意的是不可以就此跳上去，那麼你跳一世也走不到……應按下 START 掣，再選擇「NEXT MISSON」才可離去





自從滑雪板這新興運動掘起及被編入「極限運動」的類別後，其受歡迎程度一直有升無減，可惜的是香港的氣侯根本無法進行這種雪地運動。不過另一方面聰明的遊戲生產商亦看準了這基會，乘時推出以滑雪板為主題的遊戲。隨着《COOL BOARDERS》在PLAT STATION的空前成功，不少SATURN機主亦怨聲載道，因為一直以來SATURN也沒有推出這類遊戲。終於，SATURN首隻以滑雪板為題的遊戲《ZAP! SNOWBOARDING TRIX》終在早排推出，相信各位SATURN機主定必滿意。

奇怪的OP



一向以來遊戲的OPENNING也會將遊戲最精彩、最吸引的一面展出的，不過奇就奇在《ZAP! SNOWBOARDING TRIX》的OP DEMO竟會不斷出現選手在跳台下變成滚地葫蘆的情形，看來會不會是這遊戲的賣點竟會是華麗的失片段呢？（笑）

三種模式



遊戲基本上是分為三種模式的，當中「RACE MODE」是與對手作單對單的速度決勝，「PRACTIVE MODE」則是純粹個人進行及以創造最佳速度為目的，至於「FREE MODE」便是無限制時間、無對手，以做出各種高難度跳躍花式取分為目的。





SATURN首隻滑雪板遊戲

遊戲的三條賽道



於各模式中，基本上玩者是可玩到三條不同難度的賽道的，而這些賽道每個等級均以不同的地方為主景設計，而當中便分為日本、美國及歐洲。此外在路面的起伏、彎角及設計上各賽道均有顯著的分別，可說是賞心悅目。





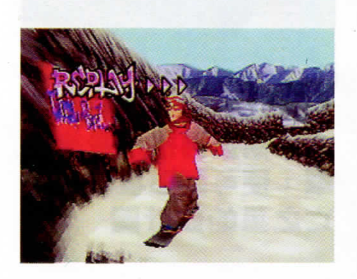
隱藏賽道

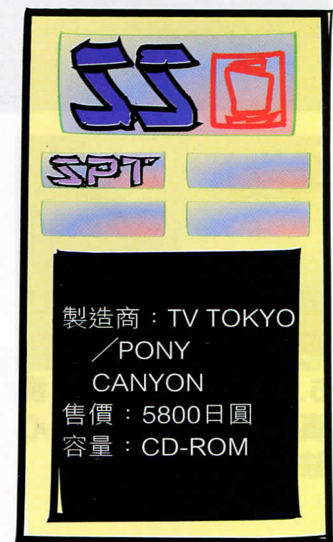


雖然「FREE COURSE」這條以HALFFIFE為主題的賽道是一條隱藏賽道，除「FREE MODE」外，「RACE MODE」及「PRACTIVE MODE」均暫時不能選玩。不過由於在畫面玩者可清楚地看到其存在，故某方面來說一點也不隱藏，而要進入這賽道便唯有在所有模式中也取得最高分數。

重播功能

於「RACE MODE」及「PRACTIVE MODE」中，當玩者勝出或完成賽事後，畫面便會立即重播玩者之前一戰的巡航影片，看回自己的雄風。如之前曾在跳台做出一些高難度動作便更精彩，因為畫面會以特別的鏡位角度重播。





製造商：TV TOKYO／PONY CANYON
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

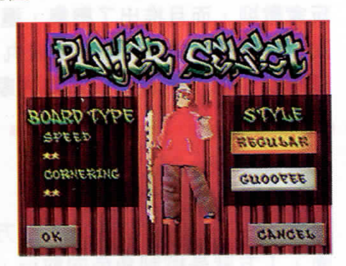
不同特性的三名選手



在遊戲中，玩者是共可選用三名選手的，當中分別是兩男一女，而各人的能力亦於特性上有明顯的不同，如重視速度型、重視穩定型及平均型。此外於「REGULAR」及「GUOOFEE」的選項其實即選擇人物的前後腳擺位。







爆機贈品



在「RACE MODE」中，當玩者於三條賽道也勝出後便便出現爆機畫面，雖然這畫面只是播出工作人員的名單，不過在最後便會出現該名爆機人物的照片，總算是小小的贈品。

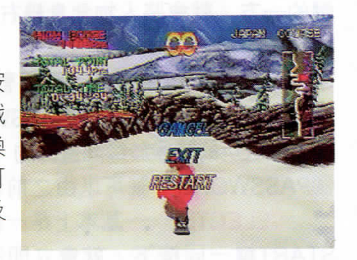
起跳點



於「FREE MODE」中，玩者便要在跳台起跳及做出各種高難度動作以取得分數。不過玩者要留意的便是要在紅色牌所顯示的位置起跳，因為玩者如不能準確地在這起跳點起跳，即使是做出甚麼動作也只會出現一個藍色的分數，相反成功的話便會出現紅色的分數。



暫停遊戲時

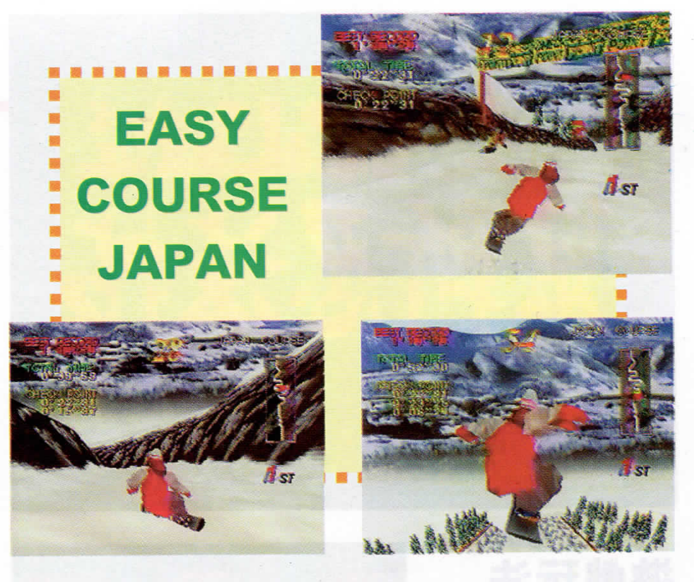


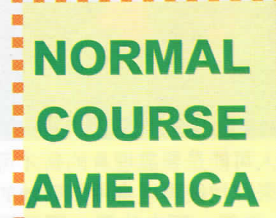
於遊戲中途，玩者在按START後除可如常地暫停遊戲外，如再按A鍵或C鍵便會切換至選項畫面。在這畫面中玩者可選擇繼續遊戲，重新開始賽事及離開模式返回標題畫面。

如何起跳玩花式



於系統上遊戲雖與《COOL BOARDERS》大同小異，但在起跳方面便大大不同。遊戲中玩者需在起跳前稍為緊按方向桿的「↓」，之後在起跳點按B鍵跳，之後在空中按R或L作身體的迴轉擺動，最後按C鍵抓板令動作難度更高更完美。不過要留意的是記着要預留高度放C鍵才降落，否則人物便會變成滾地葫蘆。













HARD
COURSE
EUROPE







忍者查查丸　鬼斬忍法帖

噢！十分令人懷念的一隻遊戲呀！而今次的作品，己轉為一隻立體的動作遊戲，所以今次給玩家們的印象已是煥然一新了；在以往的《忍者查查丸》系列，都是一個十分可愛的忍者喺座山度跳跳吓，射出一些飛鏢來擊倒敵人，當其時在街機中亦十分受到玩家歡迎，而且推出了數集，還移植到了家庭的機種；那麼，在次世代機種的新作《忍者查查丸　鬼斬忍法帖》，究竟會是甚麼的樣子呢？不若在這裏為大家介紹一下吧。

遊戲玩法



玩法雖然與以往的不同，但其實它並不是太難上手的；除了要靈活使用手裡劍來攻擊敵人之外，還要在每一版的一開始觀看清楚敵人的弱點，因為並不是每一隻敵人也怕手裡劍的，有一些敵人可能是要靠埋身的斬才可以消滅牠，有一些可能是要利用跳躍來踩牠後再埋身用劍斬牠的，所以觀看新敵人的資料是必要的；而每一版中的第一關及第二關，都有新的敵人出現，在第三關時，就是要與BOSS決戰的一關。在遊戲之中，分別有增強手裡劍威力的手裡劍卷物，吃了之後手裡劍就會化成SUPER手裡劍；有忍法標誌的卷物，就是增加忍法的使用次數；人形卷物就是在一定的時間內無敵；青蛙卷物，就是將自己化成一隻巨大的青蛙，在這一個時候，角色同樣是成為無敵的狀態，而且接觸到角色的敵人都會被消滅，不過這一種卷物是要於分身之術的狀態下取得才能發揮效用；藍色的藥水就是使角色立即使出空蟬之術，這時人物都能夠承受一定性的傷害才會敗陣；查查丸的樣貌，就是增加一隻隻數，亦即是1UP；招財貓，就是增加1000分；而銀幣、金幣及擊倒了敵人後出現的氣球，亦同樣是增加分數的，因為取得一定的分數後，就會1UP。在介紹了ITEMS後，在這裏說一說敗下的定義吧，中了敵人的飛道具後，角色就立即宣告敗下來，中了某一些敵人的埋身斬亦是一樣，但若只是被敵人撞倒，這時角色應只是跌在地上的，不過這時還未算輸的，不過敵人應該很快速地於角色起身前向你加一腳或攻擊，但其實於這一個時候是可以立刻使出忍法來反擊的，這便可以避免損失一條寶貴的「人命」了。OKAY！現在就為大家介紹一下首三版的攻略方法吧！



製造商：JALECO
發售日：發售中
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

操作方法



十字鍵——在十字鍵的操作方面，↑方就是控制角色向前行，↓方則是後退；←及→分別是控制角色的左右方移動。

口鍵——攻擊的按鈕；施放出一些手裡劍來攻擊敵人，在吃了有手裡劍圖案的卷物就會UP GRADE成為SUPER手裡劍，除了手裡劍會變得更大之外，攻擊的距離會變得更加遠；若敵人比較埋身時按下此鍵，便會用劍攻擊敵人，威力比飛鏢更強，而且還可以格開敵人的飛道具。

×鍵——跳躍的按鈕；跳起的高度，就視乎按下×鍵後何時放手，緊按得越久，跳起的高度就會越高。

○鍵——使出忍法的按鈕；若角色有一些卷物的話（畫面右下方有數量顯示），就能夠使出忍法ONIGIRI NINPO了，若取得有忍法標誌的卷物越多的話，就可以增加使用忍法的次數了。

L鍵——面向左方的按鈕；按下後角色會面向左方，若緊按的話，角色就會繼續轉左，如配合十字鍵的←方，就會將人物全身轉左，這一招是對付BOSS時的其中一式有效戰法之一。

R鍵——面向右方的按鈕；與L鍵的性質大同小異，按下後角色會面向右方，若緊按的話，角色就會繼續轉右，同樣地配合十字鍵的→方，就會將人物全身轉右，這一招亦是對付BOSS時的其中一式有效戰法。

START鍵——暫停遊戲；除了暫停遊戲之外，於PAUSE的字樣下方，更有一個四個字的PASSWORD，若將PASSWORD記下，在下一次玩的時候於標題畫面的「PASSWORD」一欄中打回這一個PASSWORD，就可以由之前玩到的那一版的第一關開始。

SELECT鍵——基本上是一個沒有用途的按鈕，但只要配合START鍵一同按下，就會立即回到標題畫面，亦即是SHORT CUT RESET。

OPTION MENU

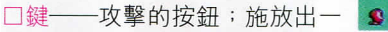
GAME LEVEL——遊戲難度；NORMAL就是普通的難度，而EXPERT就是較高的難度；其中有一點要留意的，就是若玩普通難度時記下的PASSWORD，是不可以使用於較高難度的遊戲中的。

B.G.M.VOLUME及SFX.VOLUME——更改遊戲中音聲的大小。

CONTROLS——更改鍵鈕控制的位置。

HI-SCORE——觀看分數的排名。

MOVIE——觀看DEMO。



卷一「燈籠長屋」

AREA 1——達摩登場

由於這一版只是開始，所以並不是有着太高的難度，不過那一些達摩怪物是十分喜愛左右跳的，大家在這裏可以練習一下在他的落地點處放手裡劍，這一招對往後的版數是十分重要的；另外在達摩放出一些飛鏢時，是可以用劍斬開它的；當大家看到了一個紫紅色的低台，只要跳上去就可以往下一版了。

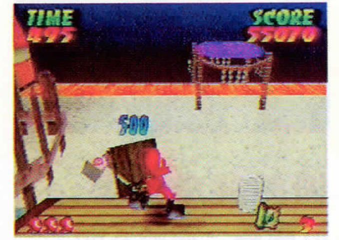

■敵人達摩。


■活用L或R+左或右作斜線攻擊吧！

AREA 2——砂婆婆登場

這一版雖然有一種新的敵人砂婆婆出現，不過只要一看到她時，立即走上前放手裡劍，便不用怕她了，不過若各位在她的前方猶豫的話，她就會放出一些毒砂向你攻擊，這就比較麻煩了，各位亦可以用踐踏的方法來踩她，然後再向她攻擊；這一區還有一些高台，只要跳上去的話，是會有一些不錯的ITEMS取得的；到了這一版的後段，會到達一處有橋的地方，橋上的地面是有高低差的，所以許多時不能擊中對手，只要大家勇敢的衝向牠的前面用劍斬牠，便不用和牠們作無謂的糾纏了。


■敵人砂婆婆。


■可利用埋身作劍攻擊，威力很大。

AREA 3

這一版是與BOSS對決的地方，在取得藍色的藥水，得到了空蟬之術後，便可以與一個懂得分身的忍者決戰了，各位由於取得了空蟬之術，所以可以放心地走到他的身旁用劍斬他，不消兩劍更可以將他擊倒。


■第一版的BOSS。


■對他使用劍攻擊較為實際。

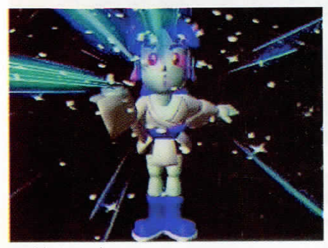
■敵人雷鳴。

■用劍斬它比較有勝算。

卷二「大店」

AREA 1——雪女登場

於這一版中，除了有新敵人雪女之外，其實還有一些落穴的陷阱，所以在前行的時候要十分小心，不要因為看見前方沒有敵人而直跑直衝；有時候旁邊的凹位是會擺放着一些招財貓的，在行走時要看清楚，不要走雞啊！在這一版的中段，在左右方是會有一些閘夾你的，筆者提議各位先用手裡劍擊倒敵人，才通過這一些地區比較安全。


■敵人雪女。


■前面有落穴啊！小心！

AREA 2——夜叉登場

這一個地區中，雖然有新敵人夜叉出場，她們手拿菜刀，用手裡劍是十分難擊中她的，不過各位可待她們走近時用劍斬她們，這便可以將她們一次過擊倒；這裏除了還有一些落穴之外，這處還十分像一個迷宮，有十分多的路供大家選擇，只要大家選一些較多ITEMS的地方行便會較好，但亦可能敵人的數目會較多，大家好好的選擇吧！在走了一會兒，應該會看到一些會活動的梯級，當於水平線的狀態時，就可以跳上去了；還有一點要注意的，就是若大家走得太快，很容易被一些跳出來的夜叉攻擊，這一點各位應多加注意！


■敵人夜叉。

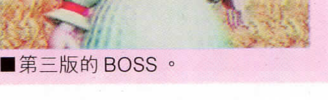

■這一個轉角位有夜叉偷襲。

AREA 3

一開始時，是會有一隻雪女及一條梯級的，小心應付後，行經一處迴轉的窄巷，取得空蟬之術後便能到達BOSS處，一開始時各位請取得那一些錢幣，若BOSS衝來的時候，便給他一劍，再繼續取其他的錢幣，取得所有的錢幣後，便可以再給他多一劍了結他了。


■第二版的BOSS。


■吃了錢幣才打倒他吧。



■第三版的BOSS。


■一面避開她的雷電，一面跳起放手裡劍攻擊她吧！

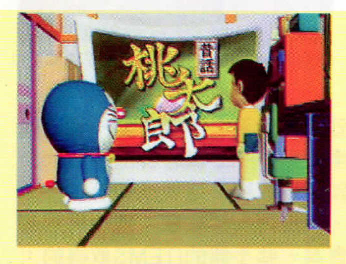


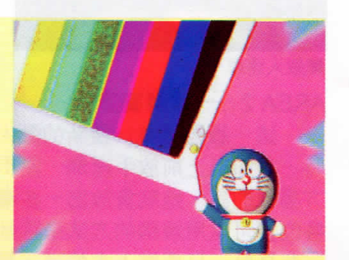
叮噹 2 SOS! 仙境國

文：阿 三

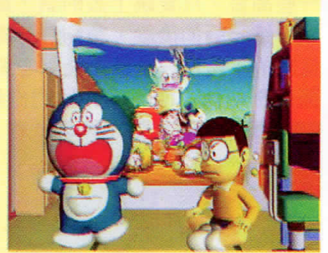
童話世界的「叮噹」！

「人人期望可達到、我的快樂比天高……」想不想讓叮噹、大雄、靜宜、技安及阿福成為世界童話故事的主人翁？今次就讓你「夢想成真」！









歡迎進入叮噹的童話世界

「三度空間電視！」

叮噹拿出來的法寶，總不會叫大雄失望。

「桃太郎呀！」大雄興奮得叫了出來，目不轉睛的看著看著。奇怪的事就此掀開了序幕……

「咦？叮噹你看。桃太郎為甚麼給惡魔捉住了？」

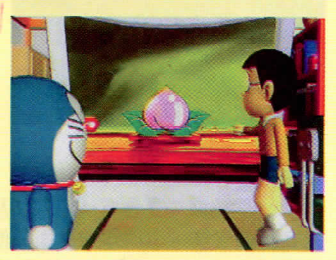
「不祗是桃太郎……還有浦島太郎、小紅帽、一寸法師和碗豆樹的傑克都被捉住了哩！」

「難道惡魔想將所有英雄制服後，再進一步征服世界？！」

「我們該怎麼辦……？叮噹你快想想辦法吧！」

「事不疑遲，不如就去救他們，快！」





遊戲故事背景

叮噹篇～浦島太郎

故事的開始，是講述有一心地善良的少年，名為「浦島太郎」。某一天，他路過海灘，看見一隻海龜給兩個壞孩子欺負。在正義感驅使之下，浦島太郎趕走了壞孩子，勇敢地保護海龜。海龜為了報答他，於是就帶浦島太郎到龍宮去遊歷，之後還受到龍宮公主盛情招持，快快樂樂的過了七天。臨走了，還收到龍宮公主的寶物，吩咐他上岸之後才可打開。浦島太郎照著吩咐去做，上岸後一打開，一縷輕煙迎面吹來，轉眼間已變成老太公了。但，叮噹是機械貓，會老的麼？









故事、玩法任選擇

遊戲開始是有五個故事可以選擇，分別為：桃太郎、浦島太郎、小紅帽、一寸法師及傑克和碗豆樹。開始後只需擊倒遇到的敵人，到達終點便會到下一版，玩法非常簡單。沿途會有不同的寶物，大都是於「叮噹」漫畫　出現過的有用道具，相信大家都不會陌生。還會有很多大小不同的「噹噹」，取得100個就會有1 UP，當然就越多越好啦！



大雄篇～桃太郎

從前有一對老夫婦，某天婆婆在河裡發現了一個大桃，搬回家後公公將桃切開，卻發現桃 藏著一個小男孩，於是老夫婦就收養了他，並為他改名為──桃太郎。長大後，為了收復鬼王，桃太郎與一班好同伴，包括小鳥、猴子、小狗，還有金太郎，毅然往鬼之島出發。經過千辛萬苦，終於來到鬼王面前一決死戰，連場大戰過後，終於得到勝利。不過你有否見過有近視要戴眼鏡桃太郎嗎？



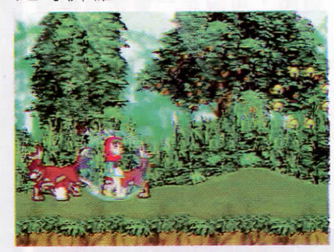




靜宜篇～小紅帽

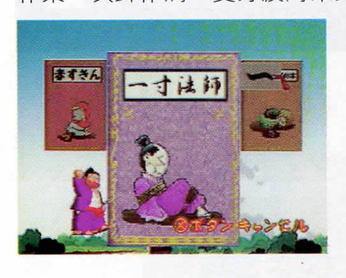
開始的時候是在一小村莊內，「小紅帽」要去探望她的外婆。出發之前，家人已經再三吩咐，附近常有野狼出沒，要加倍小心。不幸的是，外婆已經在小紅帽到步前被吃掉了。穿了她的衣裳，還假扮成外婆的模樣，等待小紅帽的來臨。不過野狼的詭計卻被聰明的小紅帽識穿了。於是小紅帽將計就計，最後還讓野狼掉進大鍋　，解決了被吃掉的危機。試想想，明明故事　好像只有一頭野狼，為什麼在遊戲中卻有幾十頭野狼到處走？靜宜真是可憐囉。

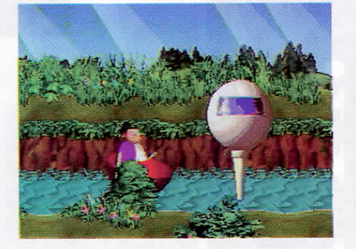
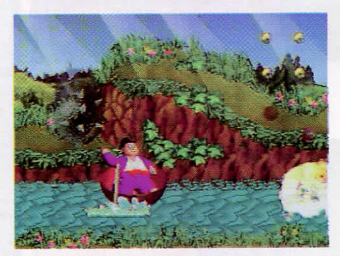



技安篇～一寸法師

從前有一個男人，個子矮小，矮小得令人難以置信。此人身高僅僅只得一寸，於是大家都稱他作「一寸法師」。「一寸法師」雖然生得與他人不同，卻沒有因此而自卑。他以木碗作船、筷子作槳、衣針作劍，隻身渡河來到京城。不但得到城中的大臣賞識，還得到公主的青睞。某天，公主遭惡鬼糾纏，一寸法師英雄救美，不但擊退惡鬼，還得到他們遺下的「願望小槌」。結果一寸法師許願，變回正常人，之後與公主過著永遠幸福的生活。但為何以技安的身型可以坐在碗　而不下沉呢？實在奇怪。

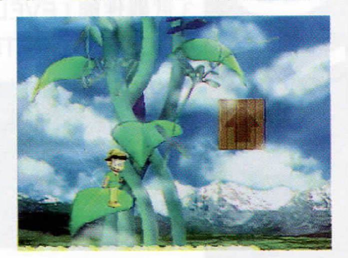



阿福篇～傑克與碗豆樹

某一天，媽媽命「傑克」去將牛買掉，換些錢來幫補家計。結果換來的，卻只是幾顆碗豆而已。雖然傑克說了這是神奇的仙豆，但媽媽仍然很忿怒，一手將全部的仙豆掉出屋外，還罵了傑克一頓。不可思議的事情卻在此時發生了──屋外竟然長出巨樹來，還不斷的向上生長。於是傑克就一直爬到樹頂，發現上面原來有兇惡的巨人居住，傑克便將生金蛋的鷄、金樹琴和黃金一併拿走。巨人追趕傑克，結果傑克用計讓巨人從樹頂掉下來，從此傑克便過著富有的生活。不過以阿福的性格又怎會用牛來換豆那麼蝕底呢？







METAPHIST μ.X 2297



非常特別的射擊遊戲



這是一隻很特別的射擊遊戲，可說是一隻帶有模擬成份的射擊GAME。

首先，它不是話打就話，話射就射，而是要按照自軍上級的命令去執行任務，否則就是打勝了也會當你違抗軍令。順帶一提，此GAME的OPENING十分有趣，是透過一個機械VJ去介紹本GAME，甚有新意。









製造商：A.D.M.
發售日：發售中
價格：6300日圓
容量：CD-ROM×2

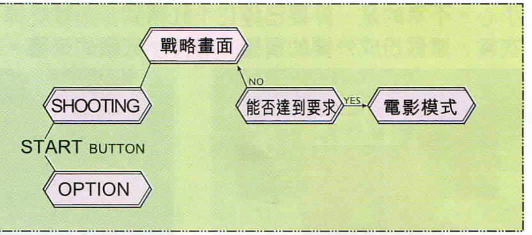


操作方法

L1	以反時針方向移動瞄準範圍
L2	特殊武器
R1	以順時針方向移動瞄準範圍
R2	以反時針方向移動瞄準範圍
○	射擊
×	選擇武器
△	特殊武器
□	特殊武器

遊戲的進行方法

1.在戰略畫面中選擇戰鬥的星系
2.在射擊畫面中把敵機擊墜
3.在達到一定破壞率後便可看到特有的故事動畫







戰略畫面解說

1.敵方前線攻略率
2.防護罩 現在值及最大值
3.武器性能 LEVEL / 經驗值 / 攻擊力
4.DESTROY RATE 擊墜率 / HIT RATE命中率

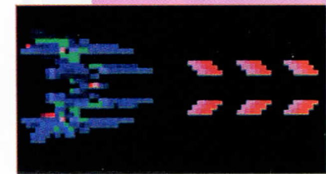




武器的種類

SHOT

連射性極強，而且有很闊的射擊範圍，唯獨是威力較低

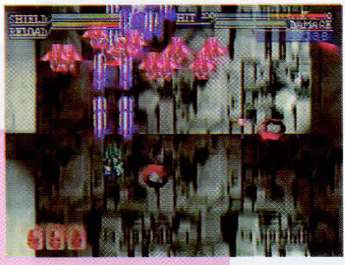




MISSILE

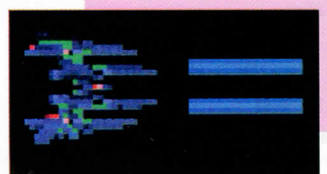
連射性不太好，但可以在LOCK ON後自動導向，亦可以向一些地面部攻擊，火力是最強的





LASER

連射性不太好，但可以貫通敵人，是一樣破壞力甚大的武器





GO 2 HELL

特殊武器，其實即是大彈

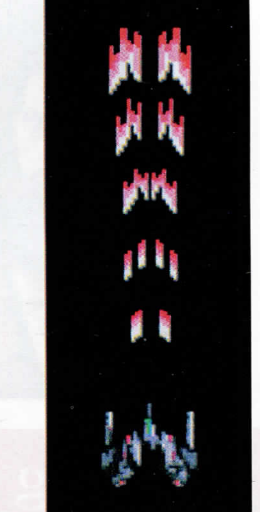




武器和自機的進化

在遊戲中的三種武器是可以自動成長的，只要在戰鬥中不斷使用同一款武器擊落敵人，便可以得到一定的經驗值，然後便會昇LEVEL。昇級那種武器的連射性，破壞力及連射持久力便會強化起來。

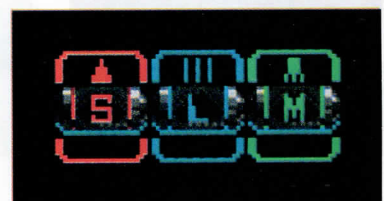
而自機亦可用這種方法昇LEVEL，昇LEVEL後便會在防護罩和防衛力加強。

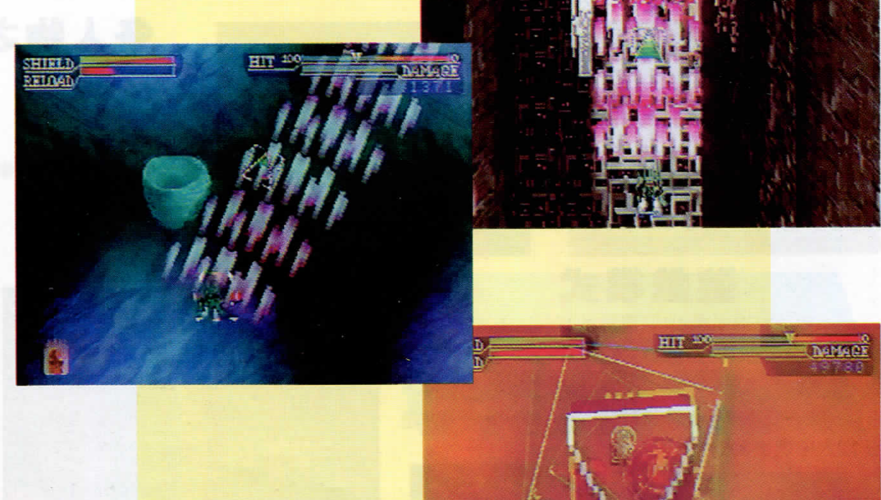




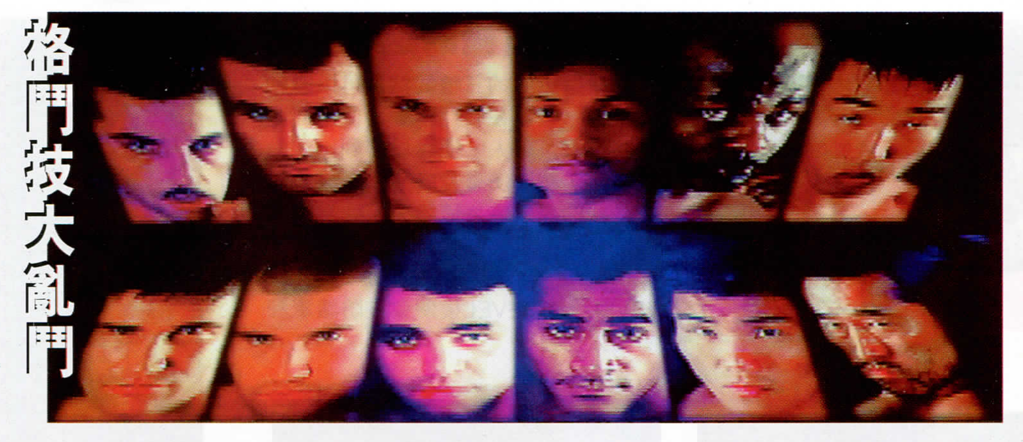
瞬間強化道具

取得這些強化道具後，便會在一定時間內變得十分之強。紅色的代表SHOT，藍色的代表LASER，綠色則代表MISSILE。





格鬥技大亂鬥



SS 2P FIG MEM

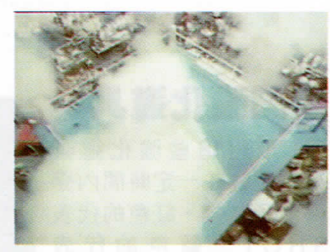
製造商：Xing Entertainment
發售日：發售中
價格：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：281 BLOCK（最大）

Fighting Illusion K-1 Grand Prix 翔

世界級格鬥比賽於SS上登場

各位讀者首先要知道，別以為見到有「GRAND PRIX」這個字眼就是賽車遊戲，其實這是一個不折不扣的格鬥遊戲。這個國際性的格鬥比賽，在日本是有一定的支持者；反而在香港人眼中則比較陌生，接着，就簡單地介紹一下這個遊戲的系統。

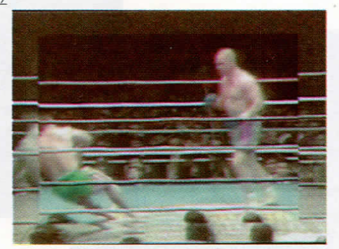




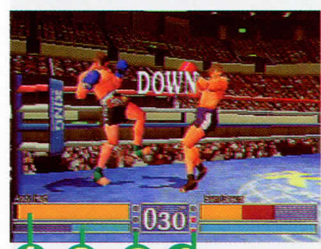
甚麼是K-1？

「K」是指一款新出的格鬥總合技，這款格鬥技是包含了空手道（KARATE）、泰拳（KICK BOXING）、拳法（KENPO）及功夫（KUNGFU）的招式。至於「1」是指世界最強的意思，每一年，K-1均會舉行多場的比賽，而能夠在總決賽勝出的一位，除了會被稱為世界最強之戰士外，亦會獲得15萬美元的賞金。





畫面看法



1. 體力計：當將所有體力和完段便算K.O，另外，體力是會自動回復的。
2. 出力計：當人物每出一招，此計便會下降，當出力計的指標色變為啡色時則表示攻擊變弱，只要一段短時間不攻擊後，出力計會自動回復。
3. DOWN計：此是計算被擊至倒地的次數。
4. 秒錶：表示此回合過了多少秒。

操控方法（此為初期設定）

方向掣：人物移動	L及R掣：向橫躲避
A掣：拳掣	B掣：腳掣
C掣：特殊攻擊	同方向按2次：前踏一步、後踏一步
同方向按3次：衝前	不按任何掣：上段防禦
↓：下段防禦	2次↓：向下傾身

各人物之共同技（於1P位時）

→+A：直拳	←+A：上拗拳	↓+A：打肚
A：輕拳	B：上段踢	←+B：中段踢
↓+B：下段踢	→+B：前踢	↓↓停一下再按A：打肚直拳
↓↓A：強下拗拳	A+B：捉打	

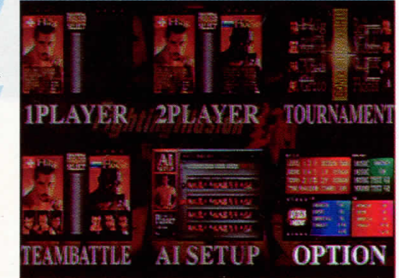
遊戲模式

1 PLAYER：是1P對電腦的模式，在12人之中選出一人，然後再與其他11人在擂台上決勝負，以取K-1的總冠軍。另外，在此模式中2P亦可隨時加入。

2 PLAYER：顧名思義就是2人的對戰模式，亦是在12人中選出2人作對戰。

TOURNAMENT：玩者可於12人中選出8人作8強淘汰戰，以最得王者之王的名。這模式中可以由1P至8P對戰也行。





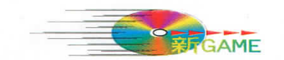
OPTION：那裏可以有各項的選擇設定，例如：判定方式、回合數、一回合之時間等……。



TEAM BATTLE：此模式是可以設定為1P對電腦或1P對2P，之後，就在12人中選出3人作為自已的隊員，然後就以3場的比賽中決定勝負。



AI SETUP：這就是此遊戲中的最大一個特色，玩者可以設定喜歡人物目標能力值，然後在1P或2P模式中獲勝，取得經驗值來增強人物，進而成為一位打遍天下無敵手的人。



出場人物簡介



ANDY HUG
出身地：瑞士　身高：180cm 體重：96kg

特別攻擊技

C：左拗拳　←+C：上段回轉腳　↓+C：掃下腳　→+C：上下腳根攻擊　←→A：手刀

←→B：上下二段跳踢　←→C：中段回轉腳

KIATSONGRIT CHANGPUEK
出身地：泰國　身高：175cm 體重：75kg

特別攻擊技

C：向中踏步　←+C：回轉手根　↓+C：碰撞　→+C：跳膝撞　→+A連按：連環直拳

ERNESTO HOOST
出身地：荷蘭　身高：195cm 體重：95kg

特別攻擊技

C：向前方踏步　←+C：重打肚　↓+C：左下拗拳　→+C：跳膝撞　←→+A：手根打

JEROME LE BANNER
出身地：法國　身高：198cm 體重：115kg

特別攻擊技

C：右拗拳　←+C：後回轉踢　↓+C：下拗拳　→+C：膝撞

MICHAEL THOMPSON
出身地：英國　身高：180cm 體重：88kg

特別攻擊技

C：上段後回轉踢　←+C：跳回轉踢　↓+C：中段後回轉踢





MIKE BERNARDO
出身地：南非　身高：193cm 體重：110kg

特別攻擊技

C：擺式拗拳　←+C：重打肚　↓+C：擺式上拗拳　→+C：擺式直拳　←+A：雙拗拳

MUSASHI
出身地：日本　身高：185cm 體重：90kg

特別攻擊技

←+C：後跳回轉踢　↓+C：上段出拳　←→C：攻擊姿態改變



NOBUAKI KAKUDA
出身地：日本　身高：174cm 體重：86kg

特別攻擊技

C：擺式拗拳　←+C：前衝拳　↓+C：回轉踢　→+C：右前方踢

PETER AERTS
出身地：荷蘭　身高：192cm 體重：104kg

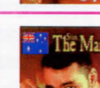
特別攻擊技

C：膝撞　←+C：重打肚　↓+C：下段重腳　→+C：上段重腳　←+A：手根打

SAM GRECO
出身地：澳洲　身高：188cm 體重：102kg

特別攻擊技

C：擺式打肚　←+C：向右閃身　↓+C：下段直拳　→+C：正面直拳



STAN THE MAN
出身地：澳洲　身高：176cm 體重：97kg

特別攻擊技

C：擺式拗拳　←+C：轉身跳踢　↓+C：中段轉身踢　→+C：上段轉身踢



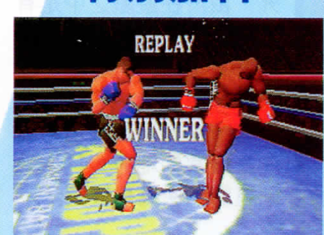
KIN TAIEI
出身地：日本　身高：180cm 體重：74kg

特別攻擊技

C：中段向前踏　←+C：重打肚　↓+C：微向前踏　→+C：轉身踢　←→+C：用全身力的直拳

特別加料

當玩者在1P MODE及TOURNAMENT模式中，將餘下的對手打倒並最得勝利後，便會和正會館的館長——石井和義比賽，至於能否將他擊倒並看到ENDING的話，就得看你的能力了！

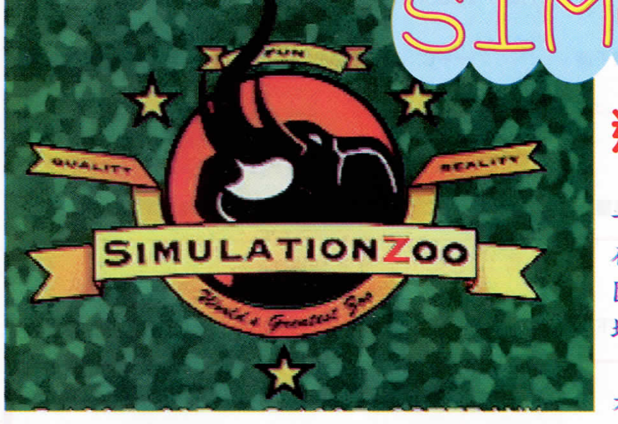








SIMULATION ZOO

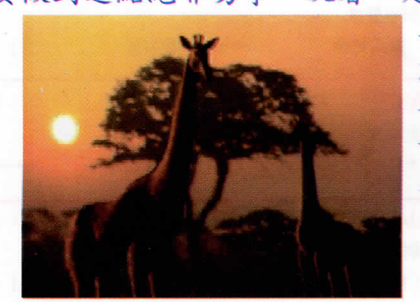


遊戲簡介



如果各位是地球人的話，便一定會知道有「動物園」的存在，在一般人的心目中，動物園可能只是一個有很多動物的地方，遊人們可以在不同的「籠」之中看到不同種類的動物，而且這些動物是他們難才可以一見的，不過，其實動物園亦可以是一個學習的好地方，在外國很多的地方，動物園也視作一個對下一代作出教育的地方，所以在外國的動物園之中是有很多的教育中心的設立，讓到動物園之中的小朋友可以動物園之中學到不少在課室之中學不到的知識，這可以說是動物園的另一個，亦是比觀看動物更有意義的用處。

在《SIMULATION ZOO》之中，玩者便是新任的動物園園長，可是這並非一件「優差」，因為這所動物園其實是一所經營不善的動物園，玩者到來覆任的目的便是要重新整頓這所動物園，使她能夠成為一所任何人到來也會被深深吸引的地方，然而要做到這點絕非易事，玩者一定要對遊人和動物園之中的動物非常理解才可以的，所以要使這動物園成為世界第一，玩者一定要努力。

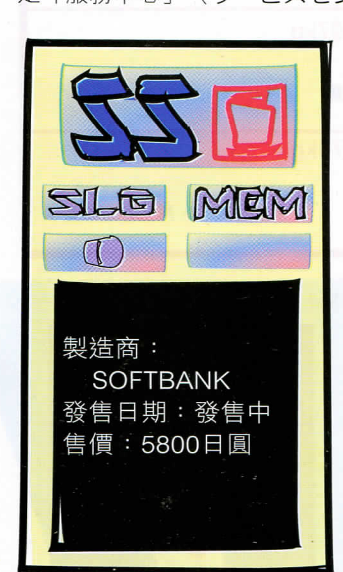


怎才算是一個動物園？



動物園並非一個只有動物的地方，所以玩者在遊戲之中的責任不只是動物園添置動物，有很多事情玩者是要照顧到的，在遊戲之中，玩者可以為動物園添置的事物有很多，當然，有最主要的動物和動物生活的地方——「籠」，在遊戲之中，動物被分為很多種類，而牠們所生活的地方也有很大分別，所以如果玩者選擇不當的話，動物便不能入住了。

不過，在玩者的動物園之中，玩者除了要有動物之外，亦要有其他的設拖來吸引其他的遊人，這樣才可和世界其他的動物園有所比較，所以，在遊戲之中玩者可以建築的事物有很多，例如是「服務中心」（サービスセンター）、「TOUR STATION」（ツアーステーション）、「商店」、「污物處理場」、「食物處理中心」、「醫療中心」、「教育中心」、「娛樂廣場」（エンターテイメントプラザ）和「行政中心」（マネジメントセンター），這些建設是絕對可以影響到動物園的受歡迎程度，所以玩者絕對不能輕視。



製造商：
SOFTBANK
發售日期：發售中
售價：5800日圓

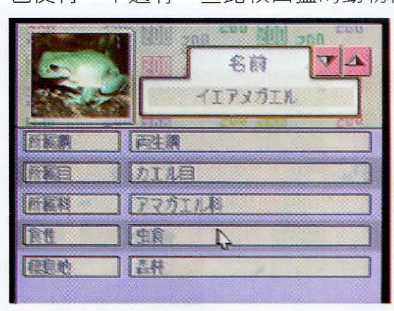


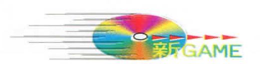
遊戲之中的動物種類



在《SIMULATION ZOO》之中，總共有150種不同種類的動物，種類由細小的青蛙以至巨大的如獅子也有，可以說是相當全面，就是因為如此全面，玩者在選擇方面便要多下一點的苦功了，因為每種動物的來源地也有不同，就算是同一種動物，不同的品種的生活特性也會完全不同，玩者要非常小心觀察，否則便會笑話百出。

不要以為地點正確便可以成功的購入動物及飼養動物，因為玩者可能會忽略了一件非常重要的事，那便是飼養動物的地方，亦即是那個「籠」。並不是所有的動物也要有籠的，有些只要有籬笆便行，不過有一些比較凶猛的動物便非要籠不可了，獅子便是一個很好的例子了。此外，由於在遊戲之中是有「鳥類」的存在，所以在遊戲之中亦同時置有「雀籠」，總而言之，玩者要記着一點，適當的動物要住在適當的地方，只要做到這點，便萬事皆通。





怎樣去飼養動物

有了地方給動物，便一定要想盡方法把牠們好好的飼養，對於飼養的法，玩者可以有很多的選擇，首先是以自己的方法去做，因為在動物的食物分配上，玩者是有絕對的自主權，因為在購買動物之時，玩者是可以清楚的看到動物的特性以及其進食的情形，所以玩者可以憑着自己對遊戲內容的理解來分配食物給動物，不過這種做法是比較冒險的，因為玩者基本上並非動物學的專家，所以有時候也會有出錯，所以最好的方法還是利用「自動調校」。



「自動調校」其實是在一定條件之下才可以使用的，便是玩者要先在「可以到達」的範圍之內興建一座「食物處理中心」，這樣，在中心之中的工作人員便能為玩者指定的動物調配最適合的「菜單」，而以上所說的「可以到達」其實是指有道路可以到達的意思，這《SIMULATION ZOO》其實和同類遊戲《SIM CITY》非常相似，要有道路通行才算是有較，這點玩者要牢記於心。有了食物之外，玩者亦要為動物設置「水源」和「住屋」，只要欠缺其中一種也會有問題發生呢。

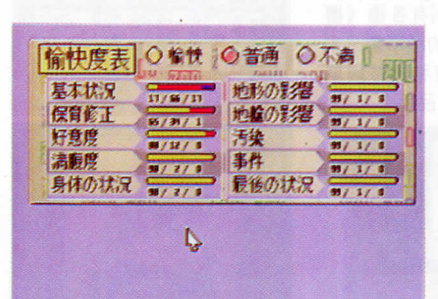


動物也會給玩者評價？

一直以來也說這遊戲的目的是要創造出一個好的「動物園」，那麼，成功的話會怎樣呢？其實其中一點便是動物的反應……對了，動物便是在動物園之中逗留時間最長的「住客」，動物生活的好壞絕對會影響到動物園的「業績」，對動物好一點，動物的「愉快度」也會高一些。在圖版左方的視窗之中，上列第二項的圖表便是動物的「愉快度」，「愉快度」其實是包含了很多的事物，最重要的便是「最後狀態」一項，因為這項便是綜合其餘9點所計算出來的。這個「愉快度」的指標，玩者一定要時常觀察着，因為如果愉快度下降的話，玩者那動物園的評值便會降低。

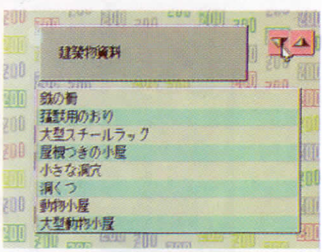


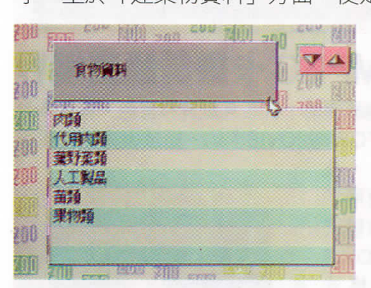
對於動物而言，最重要的東西有數項，其中最重要的便是食物的問題，所以者一開始便要先解決「食」的問題；其次便是地形的問題，上文中也提及過適當的地點是會有很大的影響力；最後便到「地盤」的問題，因為在一個地點之中，玩者可以飼養多於一種的動物，所以不合適的「同屋主」也會使情況轉壞的。



動物園也有百科全書

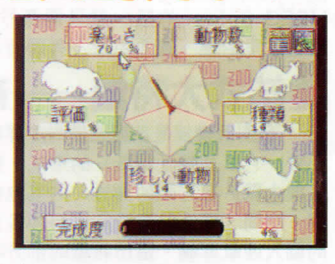
看過以上的內容，相信各位也認同要飼養動物確是一件不簡單的事，那麼又有沒有書本可以教我們這方面的事情呢？答案是有的，那便是遊戲之中「LOG MENU」之中的多「天書」了，其中有：「動物資料」、「建築物資料」、「食物資料」、「地形資料」和「其他的資料」，以上所有的資料也可以協助玩者好好的管理動物園之中的所有動物。在眾多的資料之中，玩者最常到的便是「動物資料」、「食物資料」和「建築物資料」。「動物資料」和「食物資料」的用處，在上文之中也有交代了，所以在此也不再多説了，至於「建築物資料」方面，便是玩者開支的一個重要根據，因為在這本「天書」之中，玩者可以看到每種在動物園之中的建築物的建造費用和其維修費，這些也是動物的「經常開支」，如果可以在這裏下功夫的話，動物園便可以省卻不少「多餘」的開支，對動物園的財政幫助甚大。





遊戲是動物園之間的鬥爭？

在文初已向各位說過這遊戲之中玩者的動物園是要和世界各地的動物園比較的，所以，這個遊戲的最終目的便是「世界第一」，要達到這個目標，玩者便要小心「完成度」這項了，基本上「完成度」是由5個項目所組成的，這5項分別是「快樂度」、「動物數量」、「動物種類」、「珍貴動物」和「評價」。這5點和完成度可以說是相輔相乘的，就以動物種類和珍貴動物而言，如果完成度越高的話，玩者可以飼養的動物種類便越多，而得到珍貴動物的機會便越大。



玩者在開始遊戲之時，基本上是完全沒有完成度的，所以排名是第10（亦即是最低），玩者要在一年之內盡量增加完成度，這樣才可以達到世界第一的理想。這年玩者的動物園得到的資助金是3千萬元，玩者便是要利用這筆錢來創造最「偉大」的動物園，玩者可以做得到嗎？（老實説句，世界第一的確是很難得的。）





花組總動員大賣廣告
櫻大戰花組通信

喜歡《櫻大戰》的朋友一定對遊戲中的人物如櫻、壽美麗等念念不忘，世嘉也很清楚這一點，所以便實行一連串《櫻大戰》人物催谷計劃，就像《心跳回憶》一樣，推出一連串支旁軟件。這隻《花組通信》就是給《櫻大戰》迷的雜誌式軟件。





MPEG Sofdec + MPEG卡畫質最高境界

《花組通信》其中一項引以為綽頭的，就是其畫質和音色。軟件本身是對應SATURN的TWIN OPERATOR和MOVIE卡的，播放出來的畫質亦可跟高質素的VCD相比。另外，在CSK總合研究的支持下，軟件使用了SATURN最新的MPEG Sofdec軟體式MPEG解碼技術，可以在沒有MOVIE卡的情況下播放同相是VCD格式（MPEG格式）的動畫。



而實際上，有裝上MOVIE卡的時候，可以以每秒30格播放，而用MPEG Sofdec的話，就只得每秒10格，可幸的是，畫面色數沒有因而減少，而畫面尺寸也沒有縮小。

雜誌式大特集——帝劇俱樂部

帝劇俱樂部是花組通信的主要構成部分，它以瓦版（報紙）的形式，提供《櫻大戰》各方面的情報，內容包括新聞、訪問、廣告以至設定資料和各角色的個人連載專欄。這份報紙的部分專欄會隨機改變的，每次開機時都有不同的內容，多開機幾次可以多看不同的內容。



在報紙的不同位置上按掣，報紙上那個部分就會放大來，而通常再在你想看的部分上按掣，就可以到該文章的內容，有些附有圖片的部分如果在圖片上面按掣的話，還會轉為另一張照片。



生產商：SEGA ENTERPRISES
價格：4800日圓
容量：CD-ROM

廣播劇——有樂町帝擊通信局

早前，《櫻大戰》在日本放送系的廣播電台開始推出廣播劇，在《花組通信》中當然視為頭條報道了。



值日生系統

每次開機時，都會出現一位花組成員的照片，那位成員就是那次跟你一起欣賞《花組通信》的值日生，她還會在指定時間為你報時。如果你想換一個值日生的話，只要在標題畫面時不按START掣，直到出現你喜歡的人物就可以了。







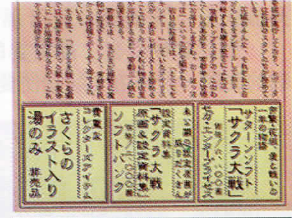







商品廣告

在報紙的下半部，刊有各種《櫻大戰》商品的廣告，按掣的話帝劇三人娘——高村椿、神原由里和藤井霞就會輪流為你詳細介紹那產品。







永田太訪問及機械CG圖鑑

真宮寺櫻為你訪問《櫻大戰》的機械設定和CD作監永田太，詳述製作心得，還可重溫一些在中出現過的精彩機械CG片段。如果在櫻的照片上按掣，就可以看到各機械的CG畫，同樣是每次開機所看到的都不相同。







極秘機密

這部分是講述由里和霞在書房大掃除時發現一些關於帝國華擊團的資料。





售賣時的情況

想知道《櫻大戰》發售時的受歡迎程度，這裏有一段在發售日當天在秋葉原拍攝的片段。



設定資料集

這裏連載的《櫻大戰》設定資料，包括人物和機械，內容的豐富程度甚至比已出版的幾本特集還要多哩（筆者保證）。





連載專欄

六位花組成員的雜談專欄，每次開機都會換上不同人物的專欄。







公演介紹

在《櫻大戰》遊戲中，常提到帝劇演出的劇目，你想知道那些劇目的實際內容的話，這裏為你逐介紹。



相性占卜

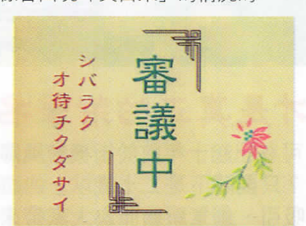
這是整個軟件中最有趣的內容，玩法跟《櫻大戰》時的LIPS問答差不多，同樣是在女孩子提問後，在限定時間內回答選擇題。回答了十二條題目後，就會開始評定你跟哪個女子的相性最好。至於第十三條問題，就一定是問你有沒有購買《櫻大戰》的限定版。



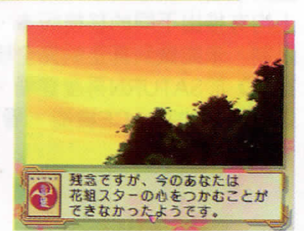
回答完後，跟你相性最好的女子就會跟你約會。不過，遊戲並不是就此結束的，因為在整個約會過程中，女孩子還會問你一連串問題，同樣是限時作答，看你跟那女孩的約會是否美滿。

當然，如果你亂作答的話，一樣會出現「食白果」的情況的。









橫山智佐演唱會實況

為真宮寺櫻配音和主唱主題曲的橫山智佐是日本較有名的聲優之一，帝劇俱樂部中就收錄了她的演唱會照片和演唱會中主唱兩首主題曲時的現場片段。不過老實說，她在舞台上的台風和現場演唱的技巧實在是不敢恭維。



聽力測試

你有購買《櫻大戰》的歌集CD《帝擊歌謠全集》嗎？那就要考考你對當中歌曲的熟悉程度了。在唱封套的照片上掣的話，就會進入聽力測驗遊戲，高村會播放一小段音樂，看你能否聽出是哪首歌。不過，這遊戲是沒有獎也沒有終結的。

上二樓

在軟件開始的時候你可以選擇到帝刻的二樓去。在二樓選擇到哪個女孩子的房間的話，就可以看到為那個女孩子配音的聲優的訪問。而如果你回去隊長室的話，便代表結束遊戲，播出完場的STAFF ROLL。在完結的片段中，有多幀高解像的遊戲內容劇照，加上悅耳的主題曲，也是挺值得欣賞的。

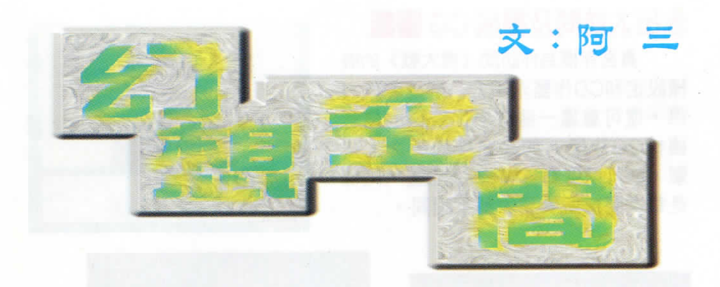












文：阿三

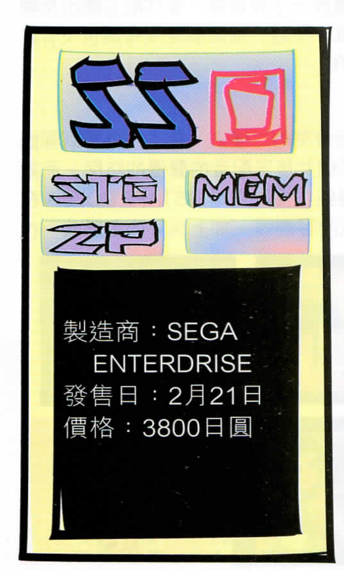
這才是真正的射擊名作

可有記起十年前於街機曾風靡一時的世嘉射擊遊戲《幻想空間》？只要閣下是二十歲以上的遊戲機愛好者一定會認識。憑著畫面吸引、創意新穎而為大家帶來不少的歡樂。其後在各大機種上均有推出不同的移植版本，亦非常之受歡迎。只是當時的機能限制，未能做到真正的完全移植，實在可惜。事隔十年，《幻想空間》於SATURN再度登場，今回應該是最忠實的完全移植了。還有新增的TRACE機能，看來殊不簡單，值得大家去研究研究一下。

甚麼是TRACE？



TRACE是《幻想空間》裡給玩者重溫整個遊戲過程的記錄系統，可分為「DEMODATA」及「TRACE PLAY」。「DEMODATA」是播放已預設的示範畫面，有3款可供選擇；「TRACE PLAY」則是播放玩者在「TRACE RECORD」記錄的遊戲過程。在記錄時要留意，如沒有任何外置SAVE CARD的話，記錄的資料都會於關掉電源後全部消失！有SAVE CARD者更要留意，「TRACE RECORD」是需要3376記憶容量來記錄內容的，所以請預留足夠空間來保存資料。



製造商：SEGA ENTERDRISE
發售日：2月21日
價格：3800日圓

射擊遊戲的玩法……？

《幻想空間》與一般射擊遊戲的玩法有些分別，其中一點不同的是要在每ROUND中，破壞所有的「敵方基地」後方可跟BOSS決戰，不然的話就只有不停的「遊花園」，直到永遠。而遊戲另一特式就是在擊毀任何敵人時，不論大小，都會有金錢賞賜，給你買裝備強化自機，這是射擊遊戲史上的一大創舉（十年前）。

大紅、大黃、氣球高高掛

在每ROUND的遊戲途中，都會有一個用任何武器也射不爆





的紅色或黃色氣球隨風飄來，是什麼的一回事？其實紅色氣球是「SHOP」——PARTS SHOP，進去後可看到各項價格不同的裝備可供選擇，豐儉隨意。不過各項裝備都會因著購買次數的多寡而向上調整，即「通貨膨脹」，越買越貴。黃色氣球是「SEL」——PARTS SELECT，是給玩者選擇新購買而未使用之裝備而設的。兩者皆有時間限制，逾時不候。





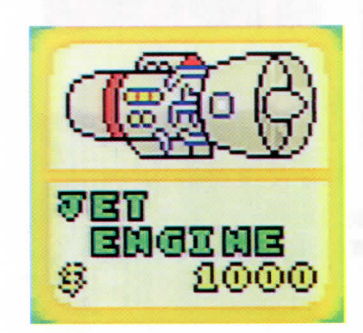
射擊遊戲史上最初之SHOP——《幻想空間》PARTS專賣店購物指南

BIG WINGS

初期價格：$100

效果：增加少許速度，在遊戲前半部使用最為合適。為人工製造之羽翼，宜初級者使用。

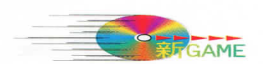




JET ENGING

初期價格：$1000

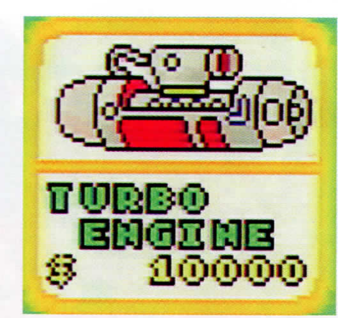
效果：增加速度，比BIG WING較果更佳。標準級引擎，可應付一般情況需要，適合於遊戲初段至中段使用。



TURBO ENGINE

初期價格：$10000

效果：速度大幅提升，比JET ENGINE更快。可於遊戲中任何階段使用，堪稱為《幻想空間》中的最佳引擎。





ROCKET ENGINE

初期價格：$100000

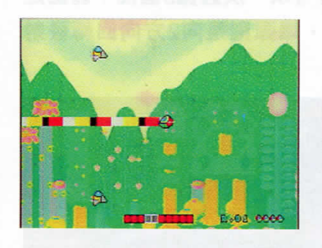
效果：極速引擎，有如超光速飛行。因價格高昂，正常在遊戲中只可購買1次。而速度則難於控制，適合一級高手使用。

LASER BEAM

初期價格：$1000

效果：強力雷射激光，可快速擊倒敵方基地，功效顯著。但射擊範圍狹窄，只可作單方向直線攻擊。







WIDE BEAM

初期價格：$500

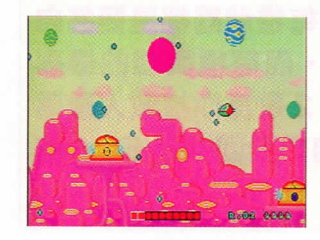
效果：攻擊範圍比LASER BEAN廣闊，相對威力較少。但價廉物美，不失為一種常備武器。



7 WAY SHOT

初期價格：$5000

效果：前置7方向全攻型武器，威力驚人。被視為《幻想空間》中之最強射擊武器，但價格較為昂貴。



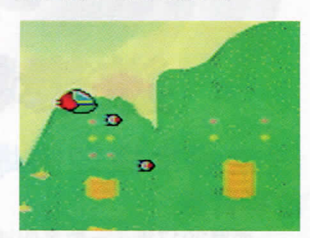




TWIN BOMBS

初期價格：$100

效果：連續2發之對地導彈，價廉效用高，可無限發炮使用，為遊戲中的必須裝備。



FIRE BOMB

初期價格：$2000

效果：下投中橫方向之左右火焰炮攻擊，威力強但瞄準困難，且有穿透能力。







HEAVY BOMB

初期價格：$2000

效果：強大破壞力武器。從自機正上方垂直投下16噸（！）鐵碼攻擊，甚至一擊毀滅BOSS。



SMART BOMB

初期價格：$2000

效果：超級閃光彈，畫面上敵人全部受到攻擊傷害，而敵人所發之炮彈亦會全遭瓦解。



EXTRA SHIP

初期價格：$5000

效果：1 UP，自機增加一架，有足夠金錢的話當然越多越好了



HARMFUL PARK

遊樂場內大搗亂

遊樂場危機即將爆發

故事背景

西曆2017年，一位名叫迪奇拿的博士，在南面的一個小島建造了一個超巨型的遊樂場"HARMFUL PARK"，在開幕後的第二天便已有50萬人入場；但是在9月15日的下午，HARMFUL PARK突然被一批謎之軍團佔領，除了宣佈此島成為一個獨立國家外，更決定與本土成備戰狀態，而且，最麻煩的就是那裏有50萬人成為人質。之後，現政府又對於這事件束手無策，因為敵軍實在太過強。後來，在政府兵器研究室工作的一位女性便決定將對付敵軍的事交給她，因為她以前曾在敵方的研究室工作過，於是，她便製造了兩隻裝有武器的飛行電單車，並派遣她的兩個女兒去解決今次危機。



遊戲特色

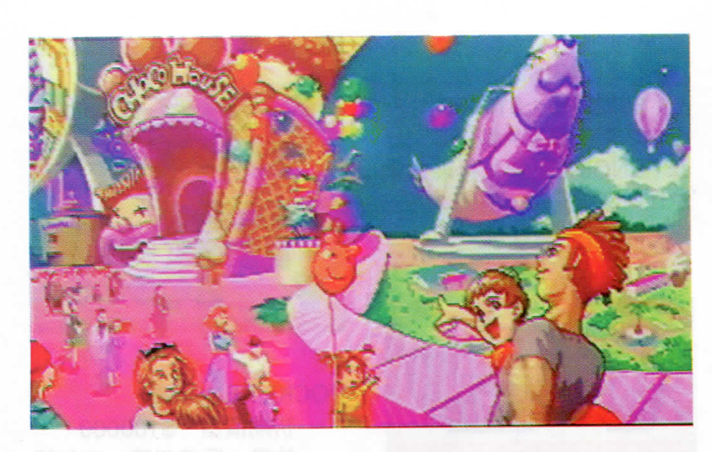
此遊戲的其中一個比較特別的地方就是共有4種不同的武器，而每種武器均有他的專長；另外，當你使用不同的武器時，所配合使用的爆彈也會有分別。

A、 POTATO薯條：特色是能夠連射及升級後可作大範圍攻擊；但威力則以較低。而爆彈則是一個彈爆炸大番薯。









B、 ICE冰淇淋：它是直線射出LASER，當升級後是能放出2枝幼LASER及1枝粗LASER，攻擊範圍屬一般。爆彈則是跟移動方向發射的大吹雪。



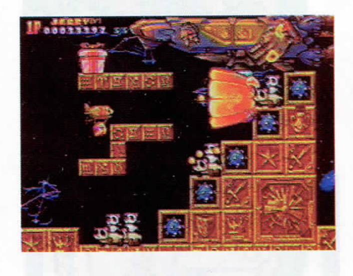


C、 PIE什果批：威力奇高，升級後可以一次過拋3個批；弱點是連射速度極差，最好用於BOSS戰，爆彈則是向2方向回轉發射的批汁。





D、 JERRY啫喱：特色是會追着敵人攻擊，當升級後會放出多粒的啫喱；但當有大量敵人在畫面時，此攻擊便不太好用。爆彈則是啫喱防護罩。





最後要提提兩點：1是每種武器都是要各自吃POWER UP來升級，而每種武器的最高LEVEL都是LEVEL 4；2是當你被敵人擊落時，使用中的武器便會自動變回LEVEL 1的請留意。

版面介紹

ATTRACTION 1 —— OPEN FIELD

這一版由於是頭一版，因此難度不會高，途中要特別留意由後方緩緩駛進畫面的飛船。

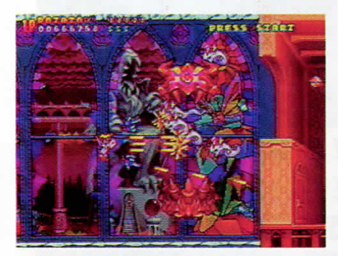
BOSS是吹氣恐龍，攻擊是放大堆子彈及3 WAY火炎。




ATTRACTION 2 —— HORROR HOUSE

這一版是鬼屋內，要注意一些突然在版面上出現的敵人，另外在版面中會發覺有一處破窗而出的敵人是打不到的，那時便要利用在中間的開合石頭來對付那些幽靈，方法就是從兩塊石的中間「經過」便可。

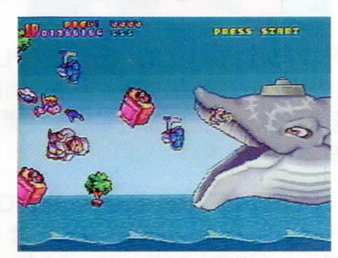
BOSS是南瓜王，它會突將頭拋向你攻擊。




ATTRACTION 3 —— ANIMAL ZONE

這一版要小心一些突然從畫面右方高速衝過來的敵人，另外，當打倒火車上腥腥後，在火車行走時，千萬不要飛在火車煙囱的正上方，否則會被噴出的子彈射中。

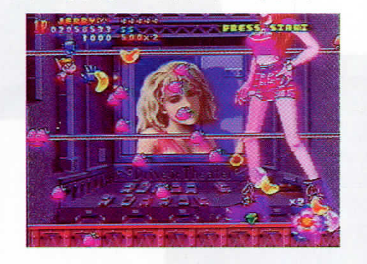
BOSS是大鯨魚，牠會噴出大量的雜物來攻擊。

ATTRACTION 4 —— COASTER WORLD

這一版要特別留意在車軌上行走的敵人，另外就是那些巨型戰艦，它們不但體型巨大，而且又會礙了非常大的畫面，再加上耐久力甚高，絕對不容易對付。

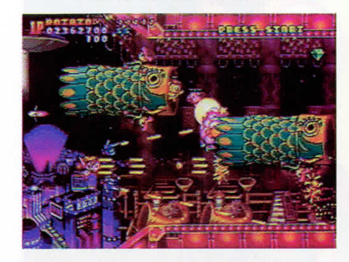
此版的BOSS是妖女一名，主要的攻擊是放出大量的子彈。

ATTRACTION 5 —— RAY LIGHT PARADE

此版敵人的數量則奇特地比前2、3版少，但要特別注意那隊以後緩慢地駛進皂鯉魚旗。

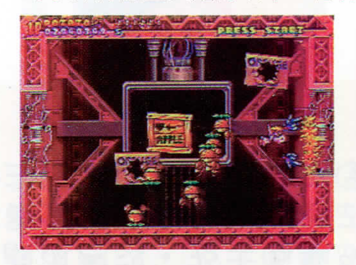
此版的BOSS是機械國王，它的攻擊是放火箭及肚臍攻擊。

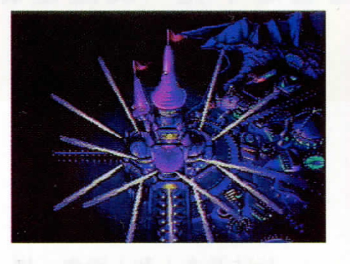



ATTRACTION 6 —— CENTRAL CASTLE

這版是最終的戰鬥，要盡快打倒，另外在途中，有一處是要乘無重力升降機，在那處除了要避開那些四圍撞的箱，更加要打倒從箱中走出來的敵人。

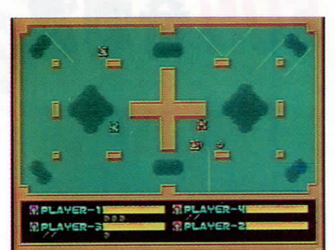
而此版的BOSS就是此事件的發起者，而它的攻擊是放極多的子彈再加上火焰槍攻擊，當打倒它以後便可看到ENDING。






很有趣的迷你遊戲

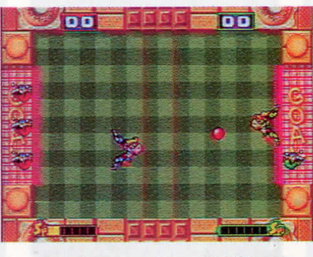
此遊戲中另外有附送了三個迷你遊戲，一是撞擊球、二是速度障礙賽、三是坦克大戰。



◆ TANK BATTLE——坦克大戰



◆ SKY CIRCUIT——速度障礙賽



◆ PUNCH BALL——撞擊球

追加：另外，遊戲中亦會有一個分數挑戰模式，在另外的一版中進行，版面名為STARLIGHT DOME。

PUYO PUYO SUN
噗哩方塊3

太陽之下的PUYO PUYO！

在日本大受歡迎的《PUYO PUYO》系列，終於出到第3集了，今次還是以十分快的速度的移植到SATURN上，這全因《PUYO PUYO SUN》是以ST-V（街機）作為基版的關係。除了原有的OPENING外，在SS版中還收錄了特有的OPENING，這是在ST-V版中沒有的，而這個OP則更能把本集故事表現出來。






話說撒旦先生因為想過一個真真正正的夏天，更想有一大班古銅色的美女左右相伴，於是便用魔法把太陽伯伯的能量增大……直至照遍整個森林，永不日落。但在森林中的各人都被曬個半死，於是便開始有人要找撒旦先生算賬了………






溫故知SUN

玩法基本上和上兩集一樣，只要把4顆或以上的「相同顏色PUYO」相連在一起（斜放不計算在內）便可以消去，並給予對方一些透明PUYO作為攻擊。若是作出連鎖便可以向對方投下更多更多的PUYO，只要把對方的空間填滿便可勝出。至於如何砌出一些更有破壞力的連鎖，大家可以參考本刊以前的介紹，在這　不再浪費篇幅了。

SS
PUZ　ZP

製造商：COMPILE
發售日：發售中
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

SUN奇刺激

既然是第三代的《PUYO PUYO》，就一定要加入一些新的元素才行，正如前作的「相殺」系統一樣。今次加入的新元素「SUN」，其實是指在「相殺」中得出來的「太陽PUYO」，而這些「太陽PUYO」是具有更強大的殺傷力的，只要把它們消去便可以給對方帶來更多更多的透明PUYO，簡單的說就是令對戰時增添更多變化和更多樂趣。



◆雙方同時向對手作出攻擊

◆連同「太陽PUYO」一起作連鎖

◆比通常的連鎖攻擊更厲害

◆互相抵消（相殺）後變為「太陽PUYO」

一共有三種玩法！

一個人玩PUYO PUYO

和街機一樣的玩法，總共有三個難度，亦是由《PUYO PUYO》中的三個角色去玩，他們分別是初級的龍族少女「龍子」、中級的主角「亞露露」，最高難度的闇之魔導師「薛祖」。他們是各有各的路程，當中會遇到不同的對手，發生不同的故事；就算對手相同，其對話和故事也不同，可說是相當有趣，玩家們不應錯過。



「龍子」的爆機畫面

「亞露露」
為了阻止撒旦的「太陽計劃」，只好用PUYO PUYO來決勝負了！





「亞露露」的爆機畫面

闇之魔導師「薛祖」
身為闇之魔導師的我，又怎能讓太陽在耀武揚威呢？



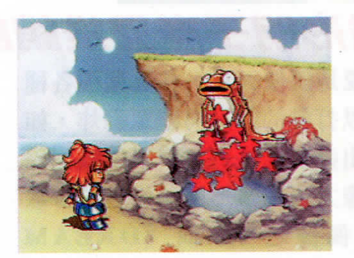
「薛祖」的爆機畫面



◆敵人的攻擊相當強呢



◆就算不大懂日文，也可以從他們爆笑的動作領略其攪笑之處





◆相同的對手但會因所選的人物不同而發生不同的故事

兩個人玩PUYO PUYO

在這個二人對戰的模式中是可以設下不同的規則，讓玩家們可以用不同的方法去玩，若是可以在不同模式和不同的規則下也可勝出，便真的是高手了。

4種不同的規則

普通　ノーマル

即是用《PUYO PUYO SUN》的規例，非常簡單。

石頭PUYO　固ぷよ

降下來的並不是透明PUYO或太陽PUYO，而是需要兩次才能消去的石頭PUYO，是非常麻煩的傢伙，千萬要留意這一點。

得分PUYO　得點ぷよ

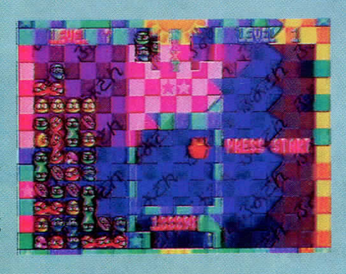
同樣地，降下來的亦不是透明PUYO或太陽PUYO，是在消去後可以得更高分數的PUYO，殺傷力當然是少一點了。

自創規例　マイルール

顧名思議，這是一個自行創出規例的模式，玩者可以在OPTION中設定不同的規例，以其定出一個有自我特色的玩法。

不停練習的PUYO PUYO

若還是不太熟習這GAME的玩法和規例，或是想獨個兒好好的練習一下，便最好在這個模式中玩，因在這一個模式中是不會有人向你攻擊的，只會在遊戲中不斷的提昇等級，就如《俄羅絲方塊》一樣。





DREAM SQUARE 雛×形 明××× ×子



製造商：VIDEO SYSTEM
售價：3800日圓
容量：CD-ROM

雛形明子產品推銷計劃

就娛樂圈來說，日本可說是偶像天堂，林林種種各種包裝的年青偶像每月均以數以打計的數量向觀眾轟炸，如想一躍龍門或保持地位便要出盡各種法寶，競爭的激烈程度可想而知。至於在性感偶像方面，雛形明子便可說少數於本港也有一定知名度的偶像之一，而《DREAM SQUARE 雛形明子》此遊戲便是一隻身兼砌圖遊戲及資料集的推銷媒體之一，於遊戲中玩者除可玩到以雛形明子為主的砌圖遊戲外，更可看到大量有關她的資料，可說是雛形FANS的恩物，不過由於此遊戲是「全年齡推獎」的，故遊戲的尺度均為合家歡，各有「色」之士便可要留意了。

最 UP DATE 的 DEMO

正如其他遊戲一樣，當玩者啟動遊戲及一直停留在標題畫面時，遊戲便會播出DEMO，至於《DREAM SQUARE 雛形明子》這遊戲便以雛形最新的MTV作為DEMO，而且這MTV更是以香港取景拍攝的，此點對於各香港FANS可說更有親切感。



兩部份的模式

基本上遊戲是分為兩種模式的，當中分別是「到雛形的家」及「與雛形遊樂」，至於其分別其實便是資料庫及以砌圖推行的遊戲模式。不過論焦點遊戲的核心根本便是資料庫此部份，故在份量上資料庫也明顯地十分大堆頭。



明子的客廳

當進入「到雛形的家」這模式後，玩者首先會到達的便是明子的客廳，而這時玩者便可選擇在客廳、進入廚房或睡房。至於三個房間也有不同的資料供玩者查閱的，不過搜掠還搜掠，我們還是先留在客廳，待最後才直搗明子的香閨吧（笑）。



入屋叫人

正所謂入屋叫人，雖然各選項基本沒有次序限制，不過如閣下是有禮之人便會像筆者般先與屋主說說話吧。而在將選項游標移到明子處及按鈕後，玩者便會看到一個明子的小訪問，至於在訪問中更會聽到一些明子的小秘密（自稱）。



雜誌架

當玩者選擇雜誌架後，畫面便會出現數本明子的特刊，同時亦會顯示出該特刊的出版社及出版年份，然而奈何不能看到當中內容（少少都好吖！），故玩者如有興趣的話便唯有記下書名及出版社名字，然後到有售賣日本書刊的商舖訂購。



欣賞最新 MTV

於上文中，筆者曾說過遊戲的DEMO是會播出明子的最新MTV的，至於在客廳中，當玩者選擇電視時便可隨意選看這MTV及另一MTV，至於歌曲分別便是「DESTINATION」及「搖戀乙女色」。





明子的廚房

在離開客廳後，筆者便進入了明子的廚房。而於這廚房中，玩者便可看到兩款由明子介紹，美味兼製法簡單的食物（自稱……），雖然兩款食物實質上只是以從街上買到的即食食物加工，但玩者便亦不妨試試這些明子式的羅宋湯及漢堡牛扒。







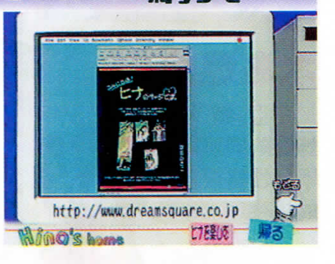
明子的睡房

當參觀了客廳及廚房後，理應也到直搗明子香閨的時侯吧。至於在明子的睡房中，玩者便可更多有關明子的資料，而且其藏量是全遊戲之冠，相信各FANS逗留得最長時間的多是這裏了。



DREAM SQUARE網頁

查實差不多每個SATURN遊戲也會在推出時同時設立一個網頁，供同時擁有電腦的玩家作意見交流或看到另一些資料的，此與除可收集意見作檢討外，更可順便宣傳另一些產品。而在明子的睡房中，當玩者選擇電腦時便可看到明子在這遊戲的網址。



明子三變化

雖然遊戲中玩者來來去去也只看到明子穿着同一套衣服，不過在睡房中玩者便可在衣架上選項，於是明子便會立刻以該套衣服出現。至於在款式方面，衣架上便共有三套衣服供玩者選擇。







與雛形遊樂

當玩者參觀完明子的家後，便可選擇離開或切換至「與雛形遊樂」一模式。而在這模式中，玩者便可分別選擇玩砌圖遊戲或欣賞明子的寫真集。



寫真集

於選擇「寫真集」一部份後，玩者便可再分別選看「Vol.1」及「Vol.2」兩部份，至於當中數量大大話話也有數十張，雖然以電視的影像水準來説根本不能與書刊相比，不過以遊戲加資料集來説已算大件夾抵食了。







雛形砌圖





在選擇「雛形砌圖」後，玩者便可玩到以雛形明子為人物的砌圖遊戲。而遊戲基本上只有分為三個難度的三版，玩者必需順序進行，而在成功完成三版後便可看到數幅明子小時侯的照片。



用足五年的贈品

既然這遊戲是為雛形明子的FANS而設，因此亦理所當然地會有一些精美的贈品吧，而今次遊戲的贈品便是可用足五年的「雛形明子座枱」。這月曆的吸引之處除是圖片精美外，更可由1997年用至2001年。





除了對牛彈琴之外……恐龍島

一個既可愛又有趣的AVG





不知大家有沒有玩過MEGA-CD的《YUMIMI MIX》，當時這個遊日本獲得很高評價，因她是真正的動畫式AVG，在那時的確是十分新穎，加上是GAME ARTS的出品，大家便更有信心了。如今，竹本泉和GAME ARTS又一次為玩家帶來一個輕鬆愉快的動全畫式AVG——《恐龍島》。

一如以往，竹本泉先生的人物總是非常可愛有趣，劇情也是奇想天外的；在動畫表現方面，由於是次世代機的關係，所以十分暢順。





製造商：GAME ARTS
發售日：發售中
價格：6800日圓
容量：CD-ROM



角色介紹

伊東亞薇莉



這個故事的主角，是一個很喜歡唱歌的女孩子，性格較為優柔寡斷。





伊東安琪



亞薇莉的孖生妹妹，野心不少的女孩子，為人比較急進，是個功利主義者。

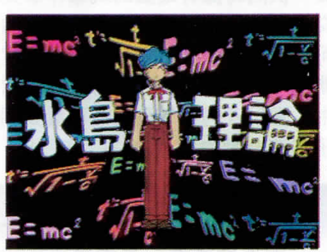




水島理論

亞薇莉姊妹的同班同學，性格很怪的男生。





堤比琳

亞薇莉姊妹的前輩，很喜歡浸溫泉，是個美人。





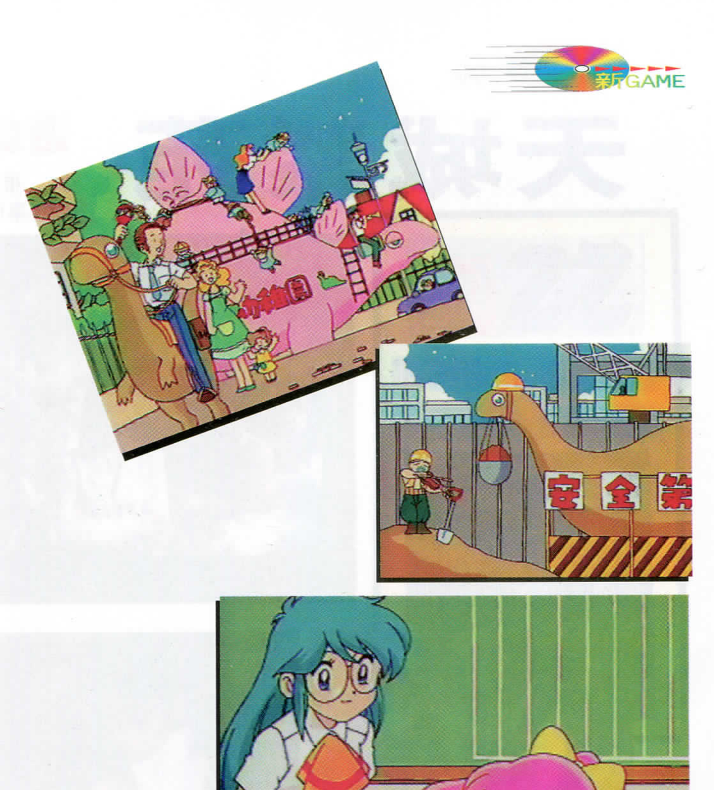


麥太郎

理論的前輩，除此之外便甚資料也沒有的謎之人物。







出色的動畫演出

這要講的，就是此GAME的動畫表現。現時的GAME多是用數碼動畫的方式去播片，即是說首先拍好了一段動畫，然後將它壓縮收錄在CD-ROM上，再利用遊戲主機上的播片機能把他播出，好處是製作容易，但出來的效果多是模糊不清（TRUEMOTION加VCD咭例外）；至於GAME此的動畫方式就等如真正拍動畫一樣，一格一格的播放，好處是非常清楚，但卻需要很大的容量。





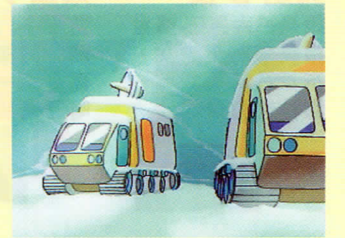




故事簡介

恐龍島

一隊探險隊在冰島的地下洞穴內找到一群恐龍，於是便把它們運到一個位於赤道付近的小島上進行繁殖。由於那裏的天氣十合適合它們的生長，於是便大量繁殖起來……



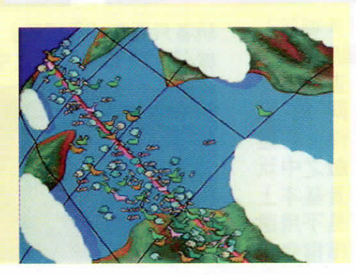
目標是成為恐龍使

在故事裏，亞薇莉姊妹的首要目的就是要成為一個恐龍使，即可以操控死龍的人。是這樣的，不知何故，那些恐龍一聽到音樂便會很被操控，故此便可以利用它們來幫助人類。亞薇莉姊妹便是在一間專門訓練恐龍使的學校讀書，故事便是圍繞着她們發生……









天城紫苑

製造商：CLIP HOUSE
發售日期：發售中
售價：6800日圓

AVG MEM

遊戲簡介

推理小說其實一直以來也有一定的支持者，不過似乎出現了《金田一之少年事件簿》之後，這股「推理小說風」便更加強大，亦因為這個緣故，推理小說式的偵探故事便接踵而來，這《天城紫苑》也是其中的一份子，然而以製作質素而言，這遊戲只是一般而已。



《天城紫苑》這「推理歷險」遊戲的故事大約是講述「天城莊」是一所有攸久歷史的旅店，適逢今年是創業60週年的大日子，所以便決定舉行一個盛大的派對，而能作為這個派對的嘉賓的人共有8人，當中有着不同職業的人，再加上在「天城莊」之內的6人，這些便是遊戲之中的所有人仕。至於玩者便是其中一位嘉賓——名偵探「金田一 二三」的助手（這段故事十足是《金田一少人事件簿》中的「蠟人形城殺人事件」一樣），因為在「天城莊」之中發生了離奇殺人事件，所以金田一 二三和玩者便擔起查出真凶的責任……







遊戲之中的主要人物

天野 靜香
她本來只是天野家的養女，不過現在代替了天野家親生骨肉，成為了「天野莊」的主人。



天野 勝男
本為天野家的直系傳人，可惜生性頑劣，所以在家族之中毫無地位。



江島 信次
他是「天城莊」的事務長，主理「天城莊」所有的事情，同時他亦是一個好的情報提供者。

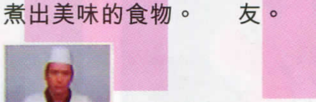


安芸島 節子
她是「天城莊」中的一名女傭人，一直在「天城莊」中努力的工作，生性和善。



金村 次助
他是「天城莊」的廚司，雖然是一個頑固的人，不過卻能煮出美味的食物。

神原 悠他
「天城莊」酒吧中的酒保，而且同時亦是金田一 二三的朋友。



佐佐木 俊郎
其中的一名嘉賓，本身是一個醫生，為人好色。



菊地 律子
她本來是銀座餐廳中的女侍應，而現在則是畫廊的主人。



大原田 終世
他是奇怪宗教的教主，亦是這次派對的嘉賓之一，此人好酒如命。



美劍 沙夜
她是被大原田終世拾回來的美少女，本身其實是擁有一種神奇力量的。



成田 大吉
遊戲機公司的老闆，同樣是派對的嘉賓之一，非常喜喝酒。

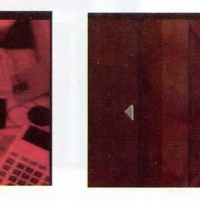


柏木・三浦
這對女是因為參加雜誌的有獎遊戲而得到前來「天城莊」的資格。



遊戲的進行

遊戲的本身是一個典型的「偵探推理」遊戲，玩者以金田一 二三助手的身份在「天城莊」之中行走，而基本上查案的是玩者，玩者以3D的視點在「天城莊」之中行走，到「天城莊」之中的各個房間之中查多宗不同的案件。在遊戲之中玩者基本上是不用選擇指令，玩者只要在「天城莊」之中行走便成。在「天城莊」所有的房間之中，玩者甚麼地方也以前往，不過一定要留意和各人對話時所取得的提示。







而在「天城莊」不同房間之中，玩者會發現一些奇怪的照片和畫像，這些並非甚麼特別的東西，而這些照片和故事內容可以說是完全沒有關係，所以玩者可以放心玩，不用刻意尋找。

三件不同的案件

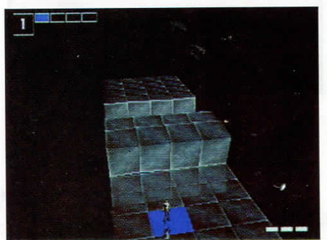
在《天城紫苑》之中，共有三宗不同的案件，分別是「羅門故事」、「殺人故事」和「金庫故事」，這三個故事是完全立的，而且故事之間是沒有太大關係的，然而這三個故事便是遊戲的SAVE POINT，每完成一件案件便可以SAVE，否則便沒法SAVE，關機後有所有的DATA便會消失。

I.Q. — INTELLIGENT QUBE

驚心動魄的智力方塊遊戲



少有智力方塊遊戲的氣氛是這麼凝重的——四周空洞黑暗、音樂有壓迫感、一步一驚心……《I.Q.—INTELLIGENT QUBE》，有著一份莫名的刺激、興奮、新鮮感。有心理準備接受挑戰嗎，ARE YOU READY？



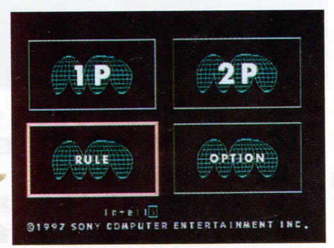
文：阿 三

PS
PUZ ZP
MCM

製造商：SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
發售日：1月31日
價格：4800日圓

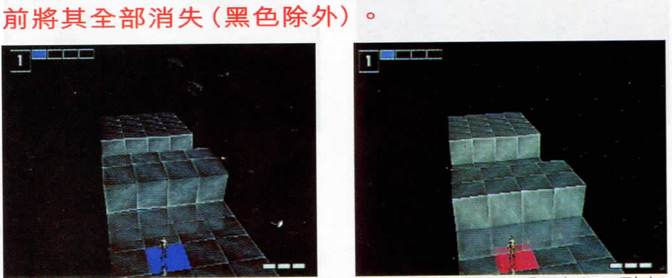
遊戲選擇

遊戲可分為1 PLAY及2 PLAY進行。1 PLAY是過關挑戰，以最高的分數及I.Q.為目標；2 PLAY是以鬥快完成5次難關為勝。在RULE中可以看到詳細的玩法介紹，還有DEMO畫面，可更清楚觀摩高手的技術，研究研究。還有ORIGINAL MODE自行設計版圖，令遊戲更有趣味性。



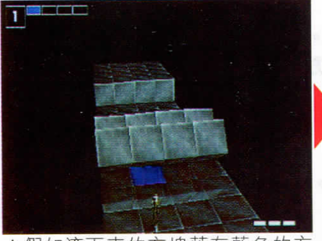
I.Q. 研究坊

I.Q. 目標：將版圖上滾下來的方塊，在掉下懸崖之前將其全部消失（黑色除外）。

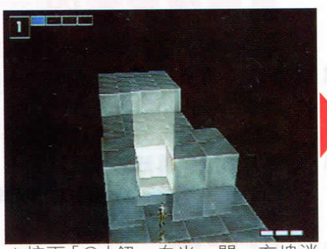


▲首先，按下「○」鈕，會看見畫面中的你所踏的方格上轉變成藍色。

▲跟著，再按一下「○」鈕，剛才藍色的方格就會變成紅色。



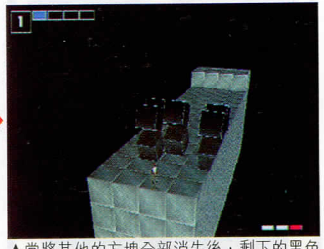
▲假如滾下來的方塊落在藍色的方格上……



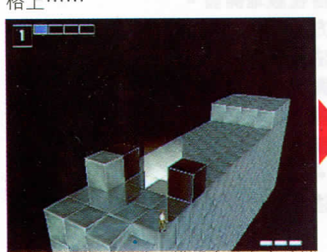
▲按下「○」鈕，白光一閃，方塊消失了。



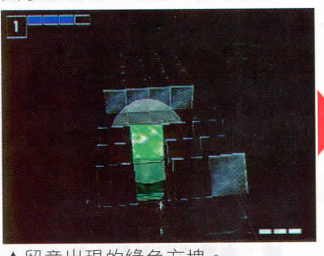
▲留意出現的黑色方塊。



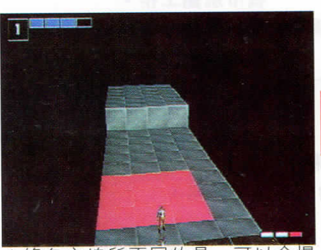
▲當將其他的方塊全部消失後，剩下的黑色方塊只需按下「□」就會快速移動「墮崖」。



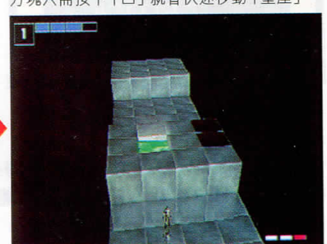
▲倘若遊戲進行時，錯手令黑色方塊消失，懸崖就會向前移動一格，小心！



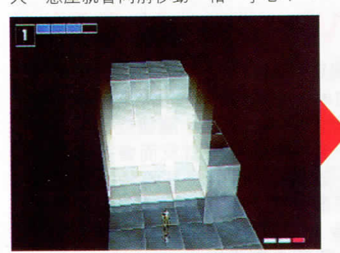
▲留意出現的綠色方塊。



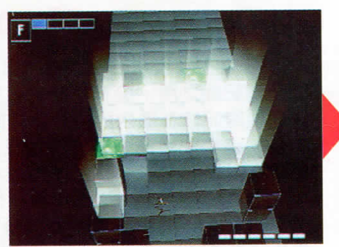
▲綠色方塊所不同的是，可以令爆發的程度加倍。



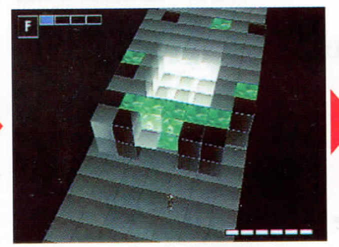
▲只需在按第二次「○」令綠色方塊消失後……



▲再按「△」時，爆發就會出現。



▲還有連鎖爆發。



▲要好好把握綠色方塊的爆發力量。



▲未能順利完成目標，就要重來一次。



CIVIZARD 魔法之系譜

魔法大戰即將再次揭幕

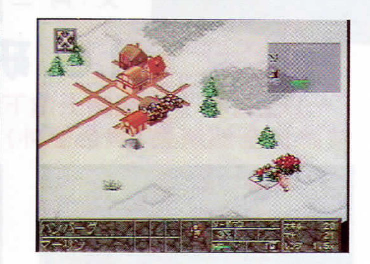
世界的文明、建設及魔法將掌握在你手中。

今集《CIVIZARD魔法的系譜》的操作方法基本上與上一集《CIVILIZATION新・世界七大文明》是一樣的，但今集則比較注重魔法效果的使用。



遊戲目的及注意事項

此遊戲之目的就是先在自已的地方（城鎖）增強自軍的實力、城鎮的繁盛及魔法力，進而去攻打別的城市及與你敵對的敵人，目的是能夠支配（統領）整個世界。魔法開發這一環也是此遊戲的一大特色，但怎樣才能成功地開發魔法呢？那就要利用城市的開發及發展，因為在城中建設圖書館、教堂及廟宇之類的建築物是可以增加自已的知識值、開發能力值及魔法力，進而學會新的魔法，但是在建圖書館之類的建築物之前，有三種建築物是非先建不可，那就是——軍營（兵舍）、鐵匠屋（鐵工所）及畫則師樓（建築師會館），如沒有此三種建築物的話，有很多的建築物都不能建築。要注意，就是每建設一樣建築物均需要使用不同的時間，因此在準備建設一建築物之前請先好好考慮清楚才實行。最後要提的就是魔法研究，在此遊戲中有一項是魔法開發力調整的，如果將這項數值調得過低的話，開發魔法的時間便會變得更加需時，是絕對不利的。



PS
MCM SLG

製造商：ASMIK
發售日：發售中
價格：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：7 BLOCK

遊戲指令

既然是戰略模擬遊戲，複集的指令當然是免不了的，現在就説明一下各指令的效果。

大地圖畫面

遊戲：記錄遊戲的進度。
軍隊：查看現時玩者所擁有的軍隊、其兵種及能力值。
魔法：玩者現可使用的各類型魔法。
裏世界：與現世界正反對的另一個世界（即版面）。
呪文：玩者可使用之呪文。
街：查看自軍所統領之城市及入內進行城市規劃工作。
情報：聽取及查看有用的情報來規劃一個大型。
TURN終了：跳至下一回合。

交信：與自軍同盟的司令通信。
魔力調整：調較MANA、RESEARCH及SKILL的能力值比重。
情報：同盟國的能力的情報。
世界魔法：魔法效果達全個世界的魔法。
鍊金術：將魔法的威力轉換成金錢的技巧。

軍隊指令表內



移動：軍隊移動並順道搜索地方。
巡查：查看周圍六格範圍內的地方。
待機：按兵不動。
道路：在現時的地方建築道路。
部隊編成：將部隊重新調配。
行動終了：此TURN的工作完成。

情報欄

地層學者：查看一格的地形及可否在該地開發。
製圖家：查看玩者已搜索過的地方。
呪術家：查看可以學習得到的魔法及呪文。
歷史學者：查看自軍與城市過去與現在的發展。
占星術者：予測未來在軍事上、魔力及呪文研究上的發展。
司法官：提供在管理成市上的建議。
徵稅官：調整所收的稅率及稅額。
元老院：相等於現時的國會、立法局及行政局，亦是主要提供在管理成市上的建議。
鏡：查看自已的能力值。

街中指令畫面

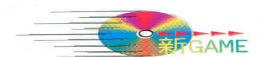
生產：建設建築物及生產各類型的兵種。
UNIT：查看駐軍在城中的部隊的能力值等各項資料。
購入：購入食糧之類的必要物資。
生產者：農夫與商人之分配。
財源：查看該城市的食糧存量、生產力、城市經營費、魔法力及呪文開發力。
魔法效果：查看此城市有甚麼防禦魔法力。
建物之賣卻：將建好的建築物賣去。
都市名：改變都市的名稱。

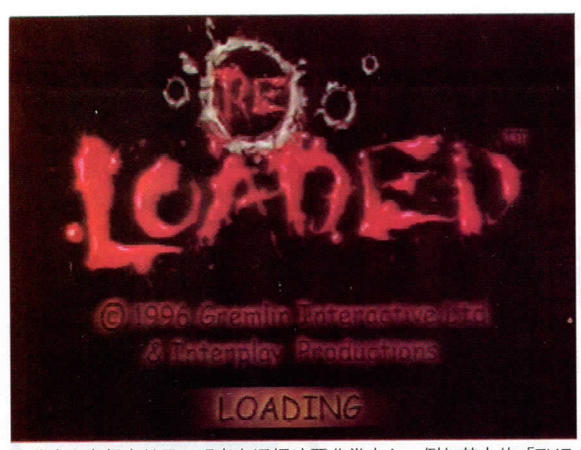
魔法力調整表內

MANA：放出魔法的威力。
RESEARCH：魔法研究力／開發力。
SKILL：誦唸呪文力。

QUICK SAVE與SAVE GAME的分別。

玩者不難發現在遊戲中有出現這兩個指令，而他們的功用也同樣是作記錄之用；但有一點要明白的，就是QUICK SAVE就是將現在的進度記憶在機內的一顆臨時記憶用RAM，但一關機或電源被切斷後，這些記憶便會消失；相反，SAVE GAME就反而會將進度記憶RAM卡（SAVE卡）上，但每一次SAVE也用頗長的時間。請記着，此GAME每用一個SAVE便需要使用7個BLOCK的SAVE卡空位，因此在玩此遊戲之前請先檢查一下SAVE CARD的剩餘空位，否則不能SAVE或洗去其他有用的那便大事不妙。





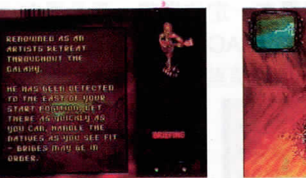
《RELOADED》這遊戲可以說是非常「典型」的美國動作遊戲，因為在遊戲之中經常出現一些暴力的場面，而且遊戲之中亦表現出外國人那種極度的「暴力」心態。而事實上，《RELOADED》的玩法可以說是和以前的《BLOOD FACTORY》非常相似，而且人物的造型亦沒有多大分別。而《RELOADED》和《BLOOD FACTORY》最不同的是玩者可以選擇的人物比較少，只有6個而已，每一個人物均有其特性，而其使用之器亦絕對不同，當然，和《BLOOD FACTORY》一樣，每位人物也有其特別「大彈」，由於數有限，所以要小心使用。

在遊戲之中除了有「大彈」之外，玩者更可以在圖版之中拾到不少的道具，當然有數量不多的大彈，亦有一些可以補充HP的藥箱，而最重要的便是人物使用的「彈藥」了，在遊戲之中人物所擁有的彈藥是有限的，所以如果不停開火的話便會很易「彈盡糧絕」，於是玩者便要在圖版之中找尋這些道具（補給品）。說到遊戲的目的，當然是要達到遊戲開始時的要求，為了要成功過版，玩者必須要版初留心內裏的文字，這樣才可以知道每版不同的目的。此外，在取道具之中，有一點玩者是要非常留意的，那便是在圖版之中的「石頭」，因為有不少的道具也是藏在石頭之下，如果玩者要得到這些道具的話，便一定要將石頭打碎，又或是將石頭推開，小心！推石頭時要非常緊慎，因為石頭會因應地形而滾動，一不小心便會被石頭「壓死」！

遊戲之中的6個人物分別是「SISTER MAGPIE」、「BOUNCA」、「THE CONSUMER」、「MAMMA」、「BUTCH」、「CAP N HANDS」，每個人物的攻擊能力和速度也有很大差異，玩者在選擇時要非常小心，例如其中的「THE CONSUMER」便是實力最平均的一個，雖然她的速度只是中等，不過她有的是中上級的攻擊力，所以是非常理想的人物；此外，「SISTER MAGPIE」亦和「THE CONSUMER」一樣是非常厲害的人物，如要完成遊戲的話，這2人是不異之選。











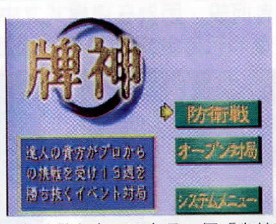


牌神

職業邏輯麻雀

遊戲概要

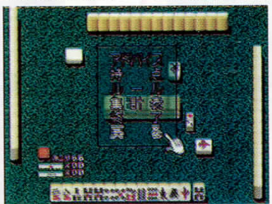






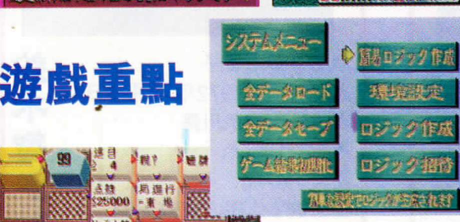
想不到SQUARE竟然會出麻雀遊戲，這《牌神 職業邏輯麻雀》便是SQUARE第一次推出的雀遊戲，然而SQUARE一直以也是以其RPG遊戲而聞名，究竟麻雀遊戲能否難倒她呢？答案是完全沒有問題，這《牌神 職業邏輯麻雀》可以說是一隻頗為完備的麻雀遊戲，在遊戲之中，玩者是一個「雀林高手」（達人），不過亦因為這個原因，經常會受到不少同好的挑戰，所以在遊戲之中有一個「防衛戰」模式，這便是一個守護着自己「牌神」名譽的模式，在這「防衛戰」之中，玩者要在13星期之內和不同的對手在麻雀桌上比過迴低，而且玩者要在13星期之內保持着長勝才可以將「牌神」之名留下來，而在每星期玩者總共要打4個半荘的麻雀，在半荘的比試之中，要得到首2位才可以得到分數，否則便要被「扣分」，而且在每星期的比賽之中，其規則也是不同的，所以玩者要非常小心！

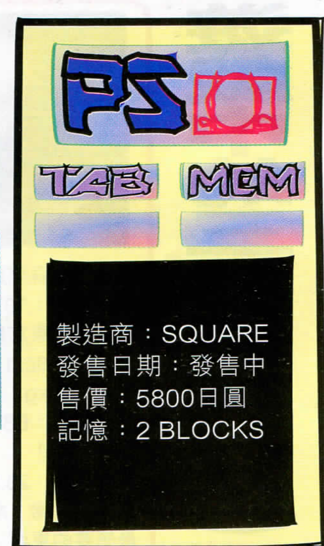




在遊戲之中，玩者可以選擇的另一個遊戲模式便是「OPEN對局」，這是一個可以讓玩者自完全「話晒事」的模式。在這模式之中，玩者可以自行調校遊戲規則，亦可以自行挑選對手，而這亦是《牌神 職業邏輯麻雀》之中最大的特色，便是可以自行製作打麻雀的模式，在完成這「自行製造」的邏輯之後，便可以利用這邏輯與其餘的3名人物對局，當然，這時玩者可以完全放手，任由自己設計的邏輯為自己完成半荘的雀局。

遊戲重點





《牌神 職業邏輯麻雀》的最大特色便是以上所說的「自行製造邏輯」，玩者在「OPEN對局」之中，可以有非常多選擇去製造自己的「打牌邏輯」，其操作模式是非常類似之前的《PANDORA PROJECT》，然而其難度是絕對比《PANDORA PROJECT》為高，玩者首先要設定邏輯之中的取向性，然後便是對於特定名詞的定性，最後便是進入真正的SETTING畫面了，玩者要設定一條完整的邏輯路線才可以正式操作，否則便不能使用。



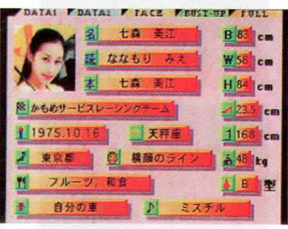
PRIVATE IDOL DISC DATA編 RACE QUEEN F

遊戲概要（？）

其實這《PRIVATE IDOL DISC DATA編 RACE QUEEN F》並非甚麼遊戲，單看名字已知這是一隻非常「純正」的資料集。如果玩者們是有看賽車比賽的話，便一定會發現在賽車場之中有很多美女在「左穿右插」，這些便是被稱為「RACE QUEEN」的女孩子了。要成為這些「RACE QUEEN」其實絕對不易的，當然，首先是要有一定的樣貌，而且要有一定的高度，否則便會「唔好睇」，而這次在《PRIVATE IDOL DISC DATA編 RACE QUEEN F》之中出現的女孩子全是在日本的賽事之中才會出現的「RACE QUEEN」，亦即是說這些全是日本的「土產RACE QUEEN」。

製造商：SADASOFT
發售日期：發售中
售價：3800日圓





在《PRIVATE IDOL DISC DATA編 RACE QUEEN F》之中，玩者有非常多的選擇，在這CD-ROM之中，有「寫真館」（相片館）、「VIDEO館」、「情報館」、「おまけ」（贈送）和「クレジット」（製作人員）多項可供選擇。在「寫真館」之中，玩者可以選擇3名美女又或是製作時的相片，每個人物之中也有非常多的相片，玩者可以大飽眼福；「VIDEO館」之中當然是3名美女的VIDEO了；「情報館」之中的資料便是這CD-ROM之中最重要的了，因為在之中總共有57名「RACE QUEEN」的資料，由她們的身高、體重，以及出生地及三圍數字也有，是一個頗為詳盡的資料庫（不過當中有很多RACE QUEEN是不公開某些資料的）。

而最後的「おまけ」則是專為懂得日的玩者而設，因為在這模式之中玩者是可以聽到3名美女的「叫床」説話，大家不要誤會，這「叫床」不同彼叫床，在這裏的説話差不多全是叫玩者起床的説話，而且各有特色，如果玩者懂日語的話一定會聽得捧腹大笑。









遊戲中的三名美女（？）

七森美江



原名：七森美江
出生日期：1975年10月6日
出生地：東京都
身高：168cm
體重：48kg
三圍數字：B83 W58 H84
血型：B型
鞋的尺碼：23.5cm
喜愛的食物：水果、日本食物
最想要的東西：自己的車

椎名美波



原名：——
出生日期：1972年10月24日
出生地：東京都
身高：167cm
體重：48kg
三圍數字：B83 W59 H87
血型：B型
鞋的尺碼：24cm
喜愛的食物：日本食物
最想要的東西：在海外的住所

鈴木智子

原名：鈴木智子
出生日期：1972年12月13日
出生地：神奈川縣
身高：168cm
體重：47kg
三圍數字：B83 W57 H84
血型：A型
鞋的尺碼：23cm
喜愛的食物：麵、豆腐、納豆
最想要的東西：鋼琴



TEXT：無責任救世主ARES

12特機任務攻略要領

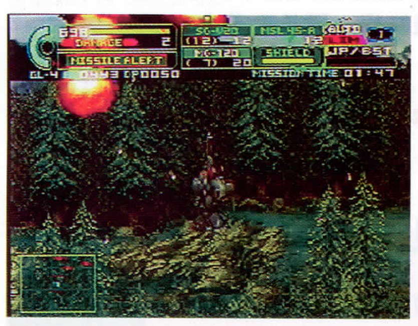
相信不少「機齡」長的讀者定會對《重裝機兵》這系列印像猶新吧，而早陣子SATURN便推出了《重裝機兵》的最新作品《重裝機兵LEYNOS 2》。論系統，對於新作的轉變筆者實在感到嘩然，以操作及整體系統來說可說複雜了不少，但當了解到其功用及原理後，玩者便會發覺實質上根本不是那麼複雜，甚至可說是多變化得來使用簡易。至於在遊戲中，玩者便是通稱為「12特機」的第12特別機甲部隊的核心人物，主任務便是完成正規軍能力上不能進行的特別任務，從而令自軍於戰事上取得最後勝利。

深入淺出的操控

於操作上，如上文所説XYZABC鍵的位置是對應六種使用武裝的，但要注意一點是基本設定中Z鍵是選擇手動或自動鎖死敵機，而在自動鎖死敵機時L鍵是轉移鎖定目標，於手動時則是固定砲身攻擊角度，至於R鍵便是高速移動（DASH）。

戰鬥畫面

於戰鬥畫面的上方，玩者便可得知當時機體的狀況及狀態，於左面開始先是藍色孤型的能源計，不過只有鐳射武器會以能源回電，故一般程況是不會扣除的。而之下的「GL」是當時被鎖的敵人的級數，跟着黃色的是自機的HP，之下的一欄是機體特別狀態，於被擊中時會有顯示，下方的是特殊警報，如有飛彈來襲便會作出提示，再下面的是「ENEMY POINT」及「DAMAGE POINT」。至於右方的六欄是六種使用武裝的顯示，位置與XYZABC六鍵是對應的，因此玩者不用擔心不記得各武器的發射鍵位置，而下方的是任務進行時間，最後左下方的是雷達，紅點便代表敵機，黃點是飛彈。

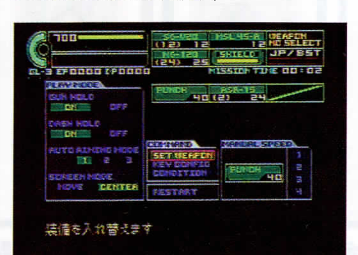


輔助畫面

於遊戲中在按START後除會暫停遊戲外更會切入輔助畫面，於這畫面中玩者除可看到自機各部狀態外，更可作各項調教。至於最有用的便可説是「SET WEAPON」一欄，因為玩者可以此將所有武裝調動於XYZABC六鍵內，同時實質上六欄下還有一行後備武裝欄的，而玩者便可在這裏將後備武裝調到使用範圍中。



製造商：MASIYA
容量：CD-ROM
售價：5900日圓



計分與補給

當每完成一版後，遊戲便會因應玩者的水平來定出級別及分數，同時以這兩點來決定各種新武裝（WEAPON）及強化裝置（DVEICE）的補給數量，而於計算上便是以擊落敵機取得的ENEMY POINT（＋）、被擊中而累積的DAMAGE POINT（－）及完成任務指定條件數目而得的BONUS（＋）及PENALTY（－）的總分來決定等級及補給武裝，而以總分除（÷）完成任務秒數便是TECNICAL POINT，決定強化裝置的補給。因此，在完成任務後玩者如不滿意的話便可在SAVE畫面中選擇「NO SAVE」來再進行該任務。



各項重點

由於遊戲在系統上作出了不少革新，故玩者如不明白各新系統便會無從入手，因此筆者便在正式攻略前先特別提提點項重點，好令各位能先有所領悟，而讀者們亦不妨先在STAGE 1作練習。

GUN HOLD與索敵系統

於輔助畫面中，玩者是可將GUN HOLD一項設定為ON／OFF的，至於其效果是當索敵系統是手動鎖死敵機時，GUN HOLD於ON時按L便是固定砲身攻擊角度，再按便是解除固定，而在OFF時則是緊按L便固定，放開便解除。

AUTO AIMING MODE

同於輔助畫面，玩者是可設定AUTO AIMING MODE的，當玩者按Z鍵將索敵系統（AIMING MODE）選擇為自動（AUTO）後，在這設定中便可選擇「1：優先鎖死最接近的敵機」、「2：優先鎖死飛彈」及「3：優先鎖先HP較低的敵機」。

護盾的應用

於前作中，護盾的出現可説是玩者的救星，因為當玩者舉起護盾後，除拳擊及鐳射武器外便會變成全身無敵。不過在《2》中，護盾的功能便只可抵擋前方的攻擊，同時護盾本身是有一定防禦值的，每當抵受攻擊時便會扣除，當防禦值扣盡後護盾便不能再使用。因此於新作中玩者便要善用護盾及盡可能以移動機體及DASH來避彈，將護盾留作救命用。



各強化裝置功能

強化裝置（DVEICE），一種裝置於機體從而令機體能力值擴張的裝置。於共八種機體中，最多亦只可裝上四個強化裝置，同時每種強化裝置只可裝上一種型號，如想再作強加便唯有加上同類但不同型號的裝置，如裝了HP CAPACITY（＋200）後想再作加強便唯有裝上HP CAPACITY（+100）或（+50）。

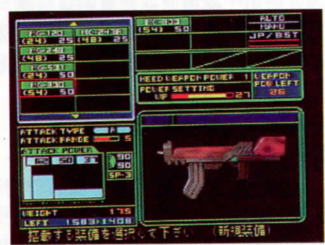
POWERGX（+5）	增加整體力量（TOTAL POWER）5點
POWERGX（+8）	增加整體力量（TOTAL POWER）8點
POWERGX（+12）	增加整體力量（TOTAL POWER）12點
POWERGX（+20）	增加整體力量（TOTAL POWER）20點
<POWER上限為90>	
HIT CAPACITY（+50）	增加HP上限50點
HIT CAPACITY（+100）	增加HP上限100點
HIT CAPACITY（+200）	增加HP上限200點
<HP上限為999>	
E-PACK（+50）	增加能源容量（ENERGY）50點
E-PACK（+100）	增加能源容量（ENERGY）100點
E-PACK（+200）	增加能源容量（ENERGY）200點
<ENERGY上限為999>	
MOBILE EX（+2）	增加機動力（MOBILE）2點
MOBILE EX（+5）	增加機動力（MOBILE）5點
MOBILE EX（+8）	增加機動力（MOBILE）8點
WEAPON EX（+2）	增加武器攻擊力（WEAPON）2點
WEAPON EX（+5）	增加武器攻擊力（WEAPON）5點
WEAPON EX（+10）	增加武器攻擊力（WEAPON）10點
REPAIR EX（+2）	增加維修能力（REPAIR）2點
REPAIR EX（+5）	增加維修能力（REPAIR）5點
REPAIR EX（+8）	增加維修能力（REPAIR）8點
<REPAIR上限為30>	
ARMOR LEVEL EX（+2）	增加裝甲值上限（ARMOR）2點
ARMOR LEVEL EX（+5）	增加裝甲值上限（ARMOR）5點
<ARMOR上限為25>	
EXTRA WEAPON BAY 1	增加武器（盾以外的武裝）搭載量1台
EXTRA WEAPON BAY 1	增加武器（盾以外的武裝）搭載量1台
<武器搭載量上限為7台>	
HYPER BOOSEER 1	增加推進器持續時間
HYPER BOOSEER 2	增加推進器持續時間
POWERED DASH 1	增加高速移動（DASH）速度5%
POWERED DASH 2	增加高速移動（DASH）速度10%
POWERED DASH 3	增加高速移動（DASH）速度20%
HI SPEED RELOADER 1	使用原有更換彈匣時間之3／4上彈
HI SPEED RELOADER 2	使用原有更換彈匣時間之上1／2彈
HI SPEED RELOADER 3	使用原有更換彈匣時間之上1／2彈
ADVANCED AIM UNIT 1	增加自動鎖死敵機的速度
ADVANCED AIM UNIT 2	更增加自動鎖死敵機的速度
ES SYSTEM	以1／2能源使用量完成原有運作
ES SYSTEM XR-4	以1／4能源使用量完成原有運作
ENEMY D-ANALYZER	顯示被鎖死敵機之HP
CHARGER ENHANCER	增加需回電武器之回電速度
ADV.RADER SYSTEM	顯示原有雷達不能識別的敵機
G-UNIT	？？？
α-SYSTIM	？？？

各武器數值

攻擊力（以最佳攻擊距離為標準）　□（0.5）／■（1）
射程（以索敵距敵為標準）　近距離（S）／中距離（M）／遠距離（L）／無限制距離，SML兼用（A）

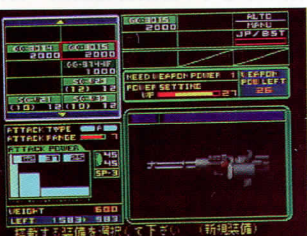
機槍系

MG-100	S	□
MG-101	S	□
MG-120	S	■
MG-247A	M	■
MG-248	M	■
MG-250S	M	■
MG-501	M	■□
MG-551	M	■□
MG-800	M	■□
MG-1000	M	■■



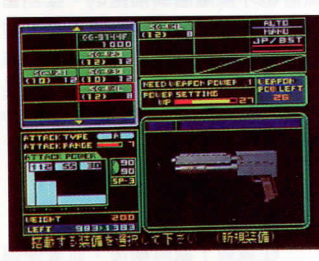
格林式機關砲系

GG-5714	M	■
GG-7714	M	■□
GG-8014	M	■□
GG-8015	M	■□
GG-9044	L	■■
GG-9144F	L	■■
GG-XR1	L	■■□



散彈槍系

SG-V20	M	■■
SG-V21	M	■■
SG-V30	M	■■
SG-V35	M	■■□
SG-V4L	M	■■□
SG-V57	M	■■■
SG-V6S	S	■■■■



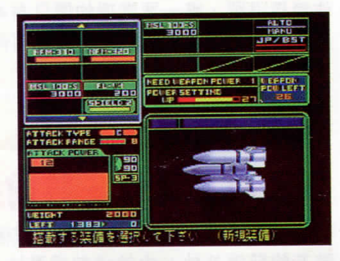
來福槍系

ASR-15	L	■■□
ASR-16	L	■■□
ASR-16B	L	■■■
ASR-17	M	■■■
ASR-18	M	■■■□
ASR-19C	L	■■■■



飛彈系

MSL.45-A	A	■■■
MSL.47-A	A	■■■
MSL.48-VP	A	■■■□
MSL.55-XP	A	■■■■
MSL.89-C	A	■■■■□
MSL.89-C2	A	■■■■■



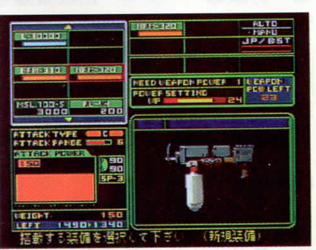
等離子來福槍

PR-AT2	M	■■■
PR-FS-1	M	■■■□
PR-5T	L	■■■■
PR-EX-70	L	■■■■



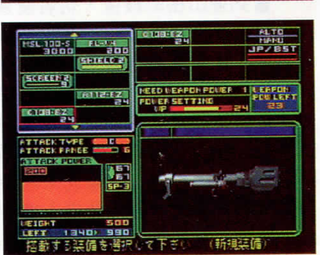
火炎發射槍系

NPM-310	S	■□
NPM-320	S	■■
NPM-380	S	■■□
NPM-400	S	■■■



火箭砲系

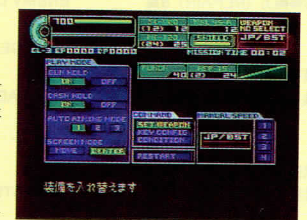
A101-BZ	M	■■■
A112-BZ	M	■■■
C108-BZ	M	■■■□
C208-BZ	M	■■■■
D440-BZ	M	■■■■□



MISSION 1
掃除敵方潛伏於森林地帶的殘存兵力

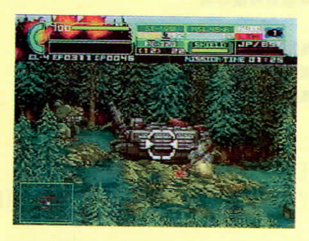
於第一項任務中，玩者的目標便是將敵方潛伏於森林地帶的游擊部隊掃除，而就情報所得資料，敵軍當中並沒有甚麼強大的敵人。不過當到達任務的未段時，玩者便會遇上情報中從未提及的巨型四腳戰車，同時於整體任務而言，玩者這場初戰的目的便是將這台巨型四腳戰車擊潰。

CHECK POINT 1
武裝位置調配



由於第一版玩者是無法在開始前設定自機各項設定的，故在正式進行任務時玩者便最好立刻切換到輔助畫畫中，將所有系統設定至最方便自己的安排。不過最重要的便是將武裝的位置調配至合意。此舉的目的除可方便自己減少操作錯誤外，更可加深對各按鈕的效用，絕對是不能忽視的。

CHECK POINT 2
慳彈及屈車



由於所有武裝也有彈數限制，故應盡量保留最好用的散彈槍作攻略首領之用，所以首領前的戰鬥便最好只用彈數最多的機槍，同時進行方法是暫時完全不理會空中的戰鬥直升機，只要一直以DASH向前推進，沿途有嘢便打，不要作無謂逗留，唯一要處理的便只有4台會發射火炎的戰車。至於戰車的處理方法便是在火炎射出前在只可向前發射的砲口後貼着來射。

CHECK POINT 3
只掃尾段



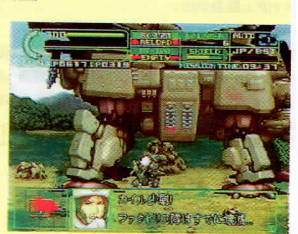
在打到第4台戰車後是仍無法前進的，這時便稍為向回起點行，找一個較高的山丘及掃擊來犯的直升機（用機槍），不一會同伴便會有通訊及可繼續向前推進到首領處。不過在這段路上是會先遇上數台會發射飛彈的敵機的，不過只要以機槍狂掃便可將之全滅，繼續向首領進發。

CHECK POINT 4
將巨型四腳戰車拆殼



就首領攻略而言，其實玩者是可直接配合DASH一直藏在首領的腹部射其主體的，如此一來便可安全及盡快過版，不過這樣便不能取得好分數。相反地，筆者便先將「頭部機關砲」、「尾部機槍」及「頂部飛彈倉」這些武器破壞及取分（每部分數以百計！），最後才將無攻擊力的主體破壞，以RANK C過版及取得較多的武裝及強化裝置。

CHECK POINT 5
團友與補給的關係

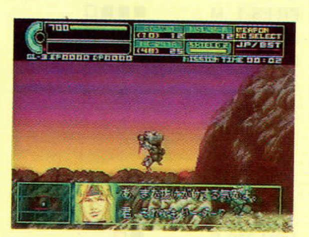


於戰鬥中參戰者除玩者及本身的隊友外，其實是還有一隊本身己在戰線的隊伍的。本來，這些團友的性命根本是與玩者無關的，不過由於這部隊如被全擊的話便會令過版後的補給數量大減，因此遊戲中玩者便要盡量對這些團友作出掩護，尤其是那由頭部射出的粉紅色鐳射便要以自機在最前方舉盾擋去。如不幸地出現圖中的對話，那便表示團友們己全數仙遊，如想取得便多補給的話便唯有重新再玩一次。

MISSION 2
衝破山岳地帶，將前線基地內的敵軍消滅

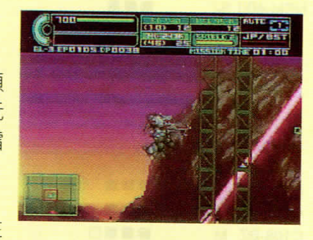
在將隱藏在森林中的敵軍消滅後，玩者的下一個任務便是前往佔領敵方的前線基地。由於這前線基地是建於山岳之上，因此單就其別名「BIG WALL」便可知於地理環境上敵方可說完全佔盡地利，相對要強行攻入便唯有出演一場木馬屠城記。不過任何難題也總有解決方法的，而且沒有難度又怎會要玩者這支特種部隊出陣！

CHECK POINT 1
一氣躍過落石地帶



甫開始，玩者便要面對山岳地帶的第一防禦線——落石，由於被這些落石擊中是十分傷的，因此一定要找方法避過這天然防禦。至於方法其實亦很簡單，當在開始任務時玩者是會與隊友通信及暫時靜止畫面的，當通信完畢後便在該位置以推進器全力向右斜上方向爬升，這樣便可用比落石更高的高度躍過，安全到達山岳中段。

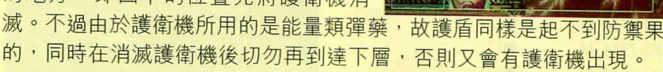
CHECK POINT 2
以時間差避過鐳射砲



當到達山岳的段後，玩者便要向頂部進發，不過由於這時會有鐳射砲向玩者攻擊，故除要處理雜魚外更要避過鐳射砲的攻擊。至於迴避方法亦很簡單，由於鐳射砲是會先瞄準玩者才發射的，故當敵人倒數到「3」時便要準備，在「發射」字様出現及有一線光束現時立刻離開原有位置二至三個機位，甚至用跳躍同時達到迴避及向上進發的目的。不過要注意的是這是光學兵器，護盾是會失效的。

CHECK POINT 3
擊落護衛機

當接近山岳頂部時，玩者亦會同時接近鐳射砲，但在攻擊鐳射砲前便要先將鐳射砲的4台護衛機消滅，否則便會被圍攻。故玩者最好便在位於砲下兩層的地方，即圖中的位置先將護衛機消滅。不過由於護衛機所用的是能量類彈藥，故護盾同樣是起不到防禦果的，同時在消滅護衛機後切勿再到達下層，否則又會有護衛機出現。



CHECK POINT 4
消滅鐳射砲



當消滅了護衛機後，玩者便要擊毀鐳射砲才能繼繼續前進的。雖然雷射砲的攻擊力十分強及會瞄準玩者來射，但當作近身攻擊時便會對玩者束手無策，因為其正下方便是攻擊死角，它是無法向這方向攻擊的，而玩者便可在圖中這地方以攻擊，同時可完全無視其砲火。

CHECK POINT 5
以長距離武器攻擊首領



在滅毀了鐳射砲後，玩者便逕自向前線基地進發。在這時，基地便有大量敵機出現，同時這版的首領亦會混在其中向玩者攻擊。至於這版的首領便是一台黑色的AS，雖同是AS，但不論火力及機動力均凌駕於玩者之上。而對應策略上便最好以長距離武器鎖定它及只集中攻擊它，暫停不理其他敵機，至於這好處是在擊倒首領後是仍要打一輪雜魚才過版，另一方面以長距離武器便可看到更多畫面，以避過首領那不能擋挌的能量彈。

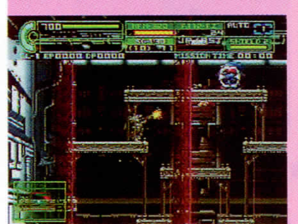
MISSION 3
以淘汰賽測試實力！

在成功佔領敵方的岳基地後，玩者便到了中立地帶哥魯梵，等待補給部隊的到達及進行補給部隊到穿梭機發着基地的護航任務。由於這中立地帶是禁止一切軍事行動的，故無所事事的玩者便獨自一人參加於當地舉行的AS淘汰賽，除消消閒外更可測試自己的實力。在這版中，玩者會與敵機作一對一決鬥，同時每台對手均要在一分鐘內處理，否則其餘隊員便會到達及因要進行任務而被迫中止比賽。此外如順利的話便會遇到五名對手，每擊到一名對手也會得到一些特別的武器。最後，在武備上要以重攻擊為主，一散彈槍加兩重火力武器如火炎、火箭便最適合。

對手 1——古尼布

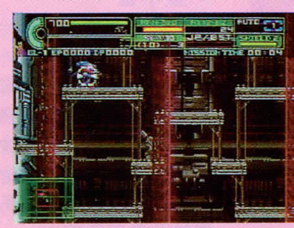
CHECK POINT 1
以散彈槍對付

基於要速戰速決但首名對手又不是太強，故玩者只需以散彈槍便可在一分鐘內將之處理。至於不用機槍用散彈槍的原因便是散彈槍的攻擊距敵較遠，火力又較強，尤以近距離攻擊更見成效，而遠距離攻擊也因攻擊範圍較大而對機動力高的敵人也能生效，減少被敵機迴避的機會。



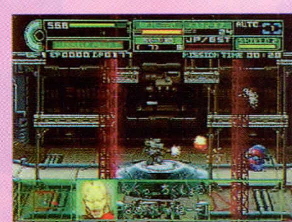
CHECK POINT 2
保持在其下方

首名敵人的確是愚得該死，因為其攻擊方法只有飛彈一樣，因於飛彈是先要射向上方才會轉向玩者的，因此只需盡量保持在其下方便可瘋狂攻擊，同時因散彈槍在近距離攻擊會有更強的破壞力，但對方的機動力又不能作出甚麼迴避行動，因此只要在下方攻擊便可輕易得手。



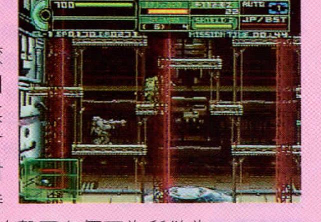
CHECK POINT 3
切記掃除飛彈

雖然敵人的攻擊只是獨沽一味的飛彈，但由於其密度也頗高，因此在攻擊的同時亦要盡快將進入攻擊範圍的飛彈射掉，而這時攻擊範圍較大的散槍便起了大規模掃除的功效。最後，在擊落敵機後記着不要放過剩下的飛彈，因為其攻擊亦是生效的。



對手 2——策文

CHECK POINT 1
斜方向死角



第二名對手策文的機動力是明顯較玩者強的，而且其攻擊力也十分強，因此就基本戰術便以中距離為主。至於其攻擊只有機槍一種，方式是先向正前方射擊，跟着掃向玩者的方向，不過其射擊角度只有45度，因此玩者只要保持在其45度位置的上下方外，保持在其攻擊死角便可為所欲為。

CHECK POINT 2
以火炎遠距離攻擊



基於對手的防禦力頗高，加上會跑來跑去，以玩者的機動力是要花一段時間才可再以接近的，因此當對方到達適當的攻擊範圍時便最好以火炎槍進行野火會，務求在這段時間以最強最有效的攻擊大規模扣去對方的HP，務求速戰速決。

CHECK POINT 3
面對面用火箭砲

由於敵機是會跑來跑去的，因此相對亦絕對有可能出現兩機成水平位置，面對面的局面，而這情況便可說機不可失，玩者應立即以破壞力最強的火箭砲狂轟正面的對手，由於對手在受到一定損傷後是會再移動的，而這段時間玩者亦死不去，因此不妨在這種情況捨身一擊，但短時間內便不要再作這種相討戰術，因此自機的HP回復是需要時間的。

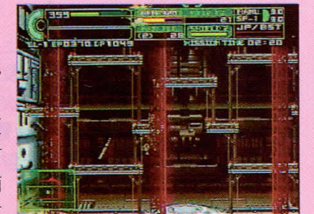


CHECK POINT 4
洽佢手短

以射程來説，敵機的機槍是只可射到畫面中三條紅色鋼架的距離的，即當對方位於版邊左面時，它只可射至第三條鋼架處，而這時玩者便可先避其鋒，並立刻以此測定其位置及距離，同時以DSAH高速接近作下一輪攻擊。

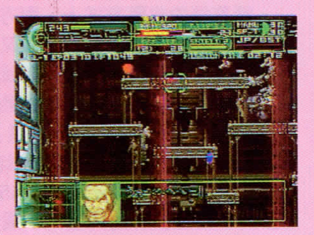
對手 3——沙煞卡

CHECK POINT 1
奪命鐳射砲



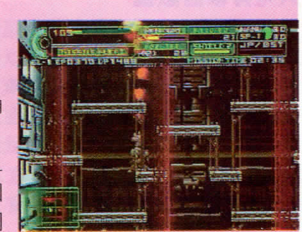
以攻擊來説，第三名對手的攻擊可説揉合了頭兩名對手的風格，不過便強化了不少，因為其主攻擊除是飛彈外便是一支可扣去玩者HP400的鐳射砲，故玩者絕對不要被他的鐳射砲所擊中，否則有排都補唔番。至於迴避方法亦很簡單，因為其攻擊角度又是45度，因此只要在雷達上留意其位置及逃進這死角攻擊便可。

CHECK POINT 2
散春飛彈



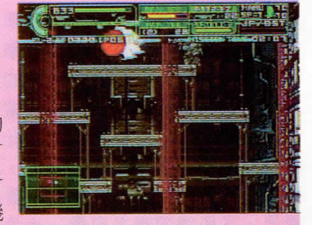
就飛彈方面，這對手的飛彈除數量更多外，命中效及破壞力也十分驚人，因此在攻擊的同時玩者亦要立刻將之掃除，如數量太多或因正與對手火拼而不能及時掃除便可在差不多到達時以DASH拉開，令飛彈因轉換不及方向而射到地面。

CHECK POINT 3
正下方死角



基於鐳射砲只有45度的攻擊角度，飛彈又要先向上發射才開始索敵，因此這名敵人的死角又是在下方，而且正下方的死角位置便更有利於玩者。因此在這裏玩者可以火炎發射槍狂燒，同時在飛彈出現時可一面攻擊對手一面以第一時間同時掃去飛彈。

CHECK POINT 4
正面衝突火箭砲



正如第二名對手一樣，由於對方的防禦力很強，同時其攻擊力也十分可怕，因此當出現面對面的情況時，玩者應立刻把握這以火箭砲攻擊的大好機會。不過由於這時亦同時進入了鐳射砲的攻擊範圍，故最多射兩次便是立刻潛回其正下方，以免因貪心而被扣去400 HP。

MISSION 4
護送補給部隊到穿梭機發射基地

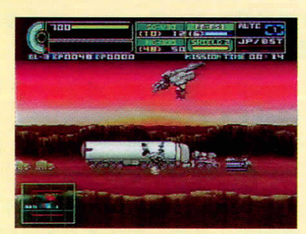
於緊急通信中，得知補給部隊竟受到敵軍的突襲。由於這次補給是包括穿梭機用以脫離大氣層的燃料，故如失去補給或受到挺誤也會直接影響以後的戰鬥，因此玩者便受命立刻提前與補給部隊會合及作出護航，不過由於事出突然，所以今次的任務只有玩者這支特種部隊參與，可說是不折不扣的以一敵百，一夫當關。

CHECK POINT 1
前滅直升機兩台



由於今次任務是護航，故理所當然地不能讓補給部隊受到重大的攻擊，同時補給部隊的防禦力及攻擊力又異常地弱，而這亦是遊戲的難度之處。就要點上，簡單點來說是部隊也可頂一般攻擊六七次的，但地雷便只中兩三嘢便會GAME OVER，因此玩者必需以長距離兼火力強的武器應戰。而在開始時，玩者便一定要先射掉開頭的一台戰機及首次再同伴相遇時上方的一台戰機，以免以後腹背受敵。

CHECK POINT 2
運輸車頂敵戰機



之後，玩者便要以DASH前進，盡快與補給部隊會合，當在看到車隊時上方便會有一台載有敵機的戰機，這時記着先將它們毀掉才到車頭與隊長通信。而在通信後，玩者便要繼續以DASH前進，並將所敵人消滅。此舉的目的是盡量與車隊拉遠，避免因戰線接近而殃及池魚。

CHECK POINT 3
強難纏的敵機



於版面中，如玩者以重火力出擊的話一般來說三兩次攻擊便可將敵機擊落，而使用等離子來福槍的筆者便只需一機兩發，雜魚及飛彈便以散彈槍解決。不過當中最麻煩的便是圖中這類敵機，因為其防禦力十分強勁，即使是等離子來福槍也要四槍死，因此玩者當遇上這類敵機便要以最強的武器應付，以免給他有遇車隊相遇的機會。

CHECK POINT 4
一隻不留



在這版中，玩者除要將車隊拋離於大後方，以轉移戰區外，同時所有敵機也要以最高速一隻不留地擊毀。因此只要走漏一隻也可能會導致出現無可挽救的危機，雖然它可能會立刻回旋向玩者進攻，但同時亦有些會逕自向車隊攻擊的。因此，玩者除要高速移動外更要一隻不留，而這可說是這版的過版要訣及難度所在。

CHECK POINT 5
犧牲小我掃雷法



除敵機外，這版中亦有一個要點的，而這亦可說是最重要一環。當敵戰機出現時，它們除會作出一般攻擊外，其實更會投下地雷的，而當這些地雷出現時玩者便要在它們落到地面前將之擊毀。因為當地雷落下地面後便會立刻藏到地底及不能射毀，之後如有任何東西在上面踏過便會爆發，如果是車隊的話便大件事了。所以，如不幸有地雷成功埋下時，玩者唯一的方法便是盡快以自機經過，令地雷立刻爆發，以免車隊中招。

MISSION 5
前往攻略點

由於成功護送補給部隊到目的地，因此玩者亦順利以穿梭機到達宇宙。於最新情報中，我軍得知敵軍正建造一所宇宙要塞，準備對我方作出致命的大規模攻擊。於是，玩者這特種部隊便受命前往建造要塞的攻略點進行破壞活動，不過在途中玩者便遇上敵軍的部隊。為安全前往攻略點，於是玩者便立刻出擊，將敵軍的攔截部隊擊滅。

CHECK POINT 1
只可背擊的敵機



於版面中，玩者是會遇到這些八爪魚狀的敵機的，其攻擊法式是以射出大量飛彈為主，同時其特殊的防禦力是可抵擋一切正面的攻擊的，因此在處理上玩者便只可從其後方攻擊。而武器方面即使是機槍也沒有問題，不過在攻擊時便要同時留意它們射出的飛彈，此外其機動力遠比玩者優勝及會大群出現，故不妨以機槍作游擊攻擊。

CHECK POINT 2
勁抽大叔



當截擊了敵方的第二波攻擊後，一名大叔便會駕一台機動力及攻擊力也超高的AS出現，不過由於自機的性能與攻擊力也不能與之匹敵，加上當他受到一定程度的破壞便會撤退，因此筆者便奉勸讀者們不要作無謂的糾纏。相對只要以機槍與之作游鬥，當對方擦身而個時才發彈攻擊，不一會對方便會撤退，正所謂彈藥尤可貴，生命價更高呀老友。

CHECK POINT 3
轉移戰線



當高機動力大叔撤退後，玩者便要向母艦回航，不過當接近母艦時便會有一批敵人向母艦進攻，同時玩者便要立刻將他們消滅。雖然以攻擊力來說這些敵機根本未入流，不過由於他們如接近母艦便會向母艦進攻，同時母艦受損是會影響到分數的計算的。因此當敵人開始進攻時玩者便要慢慢將敵機引到上方處理，以免母艦受損。

CHECK POINT 4
巨型AS首領



最後，這版的首領巨型AS便會從後方高速出現。由於其攻擊力、防禦力及機動力也全完淩駕於玩者之上，因此必須不時用推進器以速度緊追及以散彈槍或長距離武器攻擊，逐次逐次的消耗其HP。此外在少數時間它是會暫停停止的，這時便要以飛彈或其他重火力武器攻擊，確實地把握這自載難逢的機會。

CHECK POINT 5
飛鉗450

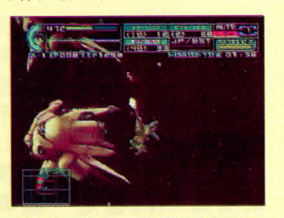


就首領的攻擊方式上，對方會向前方射出一方射式的鐳射，此外又會先向前方射出一支鐳射，跟着再向玩者的方向再射出第二第三支，不過由於其攻擊角度只有45度，因此不難進入其死角。至於後段它便會向玩者射出大鉗，如被這大鉗擊中是會扣去HP 450左右的，因此當看到鉗子飛出的一剎那必需以推進器急速向上、下或前移動來避過，不過切記不要向後，這樣會很易被擊中的。

MISSION 6
潛入宇宙要塞

終於也到達敵軍建造宇宙要塞的攻略點了，但從之前的攔截部隊中已明顯知道敵軍已配置了對衛星用的大型機動兵器，而且即使是同類大小的AS亦出現了性能完全拋離我軍的機種，對於這場戰役相信絕對是一場硬仗。在這次總攻擊中，除玩者外更聯合了差不多半數以上的軌道艦隊，而玩者的特種部隊的任務便是作先頭部隊，替正規軍殺出一個進攻的缺口及對敵軍作先制攻擊。

CHECK POINT 1
再遇巨型AS



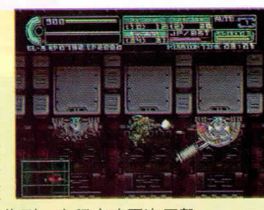
在開始時射下一批雜魚後，在進入要塞前玩者便會再遇到上一版中擔任首領的巨型AS，不過今次它的角色便是中首領及兩台一起出現。雖然今次有兩台之多，不過由於「身份」已不同了，因此相對防禦力亦減低了不少，不過機動力及攻擊力則依舊。而處理方法則與之前一樣，以機槍攻擊任何接近的台，務求逐隻擊破。

CHECK POINT 2
先毀小型砲台



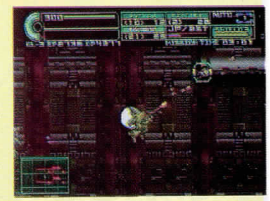
當攻入要塞時，最先對玩者作出攔截的便是小型砲台，由於在要塞內已再沒有任何敵機，故這時玩者大可安心作掃擊。不過由於之後大小砲台的數量也十分驚人，因此玩者應以機槍處理，節省破壞力較強的彈藥，但有一樣很重要的是行動一定要快，因為少一個便少一個敵人攻擊。

CHECK POINT 3
擊毀所有砲塔



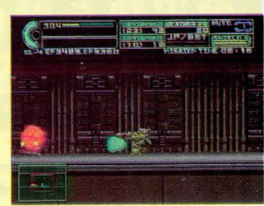
當消滅了小型砲台後，玩者便要將所有大型的砲塔清除。由於這些砲塔的攻擊力是十分強大的，加上位置又多是在高處，因此玩者必定要趁對方發砲後的一段時間以推進器飛到隔鄰以機槍攻擊。而在攻擊形式上砲塔是分為火炎槍及鐳射砲兩種的，如不幸被削去大量HP便可藏身於下方的障礙物後，待HP回復到一定程度才再次反擊。

CHECK POINT 4
清除小型砲台



當擊毀所有砲塔後，玩者又會遇上小量小型砲台。同樣地玩者仍以機槍作貼身的快攻，不過在完全清除所有砲台後，玩者便最好待HP完全回復才繼續前進。因為再跑一段距離，於落斜後便是對付這版的首領。

CHECK POINT 5
以跳躍避過致命攻擊



這版的首領其實便是之前任務中遇到的高機動力大叔，不過在這版中其防禦力、攻擊力及機動力均作出了強化，單就一般攻擊模式便會同時以機槍掃向玩者及射出飛彈。由於對方的機動力實在太強，故玩者必需以火力強大的長距離武器反擊。不過就攻擊方面玩者便最好以跳躍及推進器避過，因此首領除機動力強外更裝有可一發扣去550 HP以上的鐳射砲，故必需在視野較大的畫面看準來跳及以長距離武器反擊。

MISSION 7
追擊超級機動兵器 QZ

於宇宙要塞中，在戰事的末段敵軍的指揮官竟不理科學家的勸告，強行以未完成的超級機動兵器QZ出戰，同時逕自向大氣層方向逃去，於是玩者便立刻追上，，阻止對方進入大氣圈及將之擊落。不過由於如敵機成功進入大氣圈也會GAME OVER的，因為在這最終任務中其實是有任務進行時間的限制的，故玩者必需在3分30秒內將敵機擊落。

CHECK POINT 1
死一次有着數



由於在完成第6版後是會在SAVE後直接進入第7版這這後任務的，雖然所有HP及彈藥也會回復全滿的狀態，不過實質上以平常的武裝設定是絕對不適合用來對付這最終首領的。不過由於在被擊落後玩者是可如常地再設定機體才再次出戰，因此筆者便提議不妨茅些，先死一次及重新設定武裝才作正式攻略。就武裝方面，最好只用散彈槍一把，其餘全換上火炎發射槍，即使是護盾也省回（因為根本已沒有用！）。

CHECK POINT 2
先毀後方三砲台



於開始時，玩者便應先以散彈槍擊毀首領背部的三個砲台，因為這樣便會令自機易於潛到攻擊敵機的攻擊範圍，而前方的砲台則暫時不用攻擊，因為它們是要留待作擊倒首領的踏腳石的，故暫時不要手多。而在攻擊上方的砲台的同時，玩者亦應會順便擊毀緊貼着它的飛彈箱的。

CHECK POINT 3
再毀飛彈箱兩個



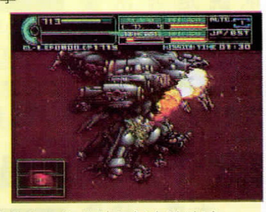
在射掉首領背部的砲台後，玩者便要射掉餘下的兩個飛彈箱。而上方的處理只需簡單地飛到首領上方及以散彈槍攻擊便可。至於下部的飛彈箱則只要飛至與首領重疊，之後從左上方貼着飛彈箱來射便可，此行動的原因是雖然當自機與敵機重疊時，自機所有攻擊也會被無法破壞的敵方機體擋去，但同時敵方所有攻擊也會被本身機體擋去，因此這做法是絕對地安全，不過攻擊便要貼着目標位置才能生效。

CHECK POINT 4
閃避一擊必殺鐳射砲



以攻擊來說，首領所有武器的攻擊力也有總有限度的，絕不會於短時間內攞命，不過有一項則比較辣手，那便是機首射出的鐳射砲，因為這鐳射砲是一擊必殺的，而且即使舉起護盾也無效，因此在這版中玩者即使裝上護盾也毫無意義，倒不如可裝一種武器。至於對付鐳射砲便只有一個方法——「逃」。當首領突然急速向玩者下沉或上升時，便代表它會在兩方並排時射出鐳射，就在這一刻便要按推進器向下或上拉開距離，避過這致命一擊。

CHECK POINT 5
以火炎槍打開勝利之門



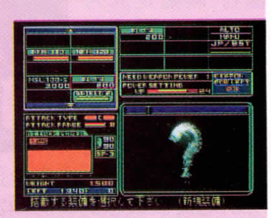
由於限制時間只有三分半，故當破壞飛彈箱後便要立刻正式攻擊首領本身，即向機體中心那紫色的球狀物攻擊。不過由於這球狀物是不能鎖定來,攻擊的，因此玩者便可火炎槍鎖死前上部的砲台來燒，如此一來便可一面射去砲台，一面攻擊球狀物，而在球狀物毀掉後首領便會被消滅。

第N次循環



當擊毀首領後，遊戲便會播出爆機畫面，之後便會問玩者是否SAVE，同樣地如選不SAVE便會再進行任務，但如選SAVE的話便會立刻再進入第一版。雖然再進入第一版時玩者是可用爆機時的所有裝備及機種參戰的，不過敵人的級數便強化得離譜，如第一次第一版的首領也只是第3級，飛彈則是1級，但在第二循環中便包括飛彈在內所有敵機均是第6級的！！

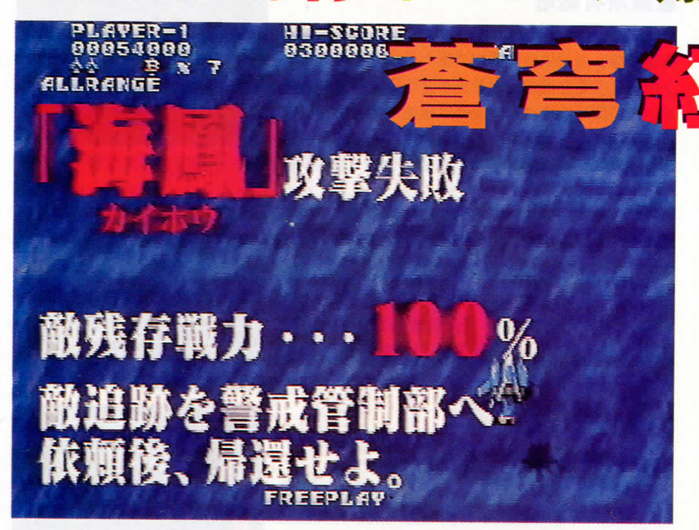
隱藏武器



於遊戲中，如玩者達成一定條件的話便可得到一些特別的武器的，如在第三版的淘汰賽中能打倒一定的對手便可得到鐳射砲及不知名的武器。最後，在題外話上可能有不少以前曾玩者前作的讀者會不滿意不能將護盾調至最方便的R鍵使用，不過這原因是今次護盾本身亦是一種會消耗的武備，故將之歸納到對應武備的XYZABC鍵上亦無可厚非的。

敵戰力殘存率100%爆機……你做唔做得到？

文：赤目黑龍



蒼穹紅蓮隊



製造商：Electronic Arts.
發售日期：發售中
售價：5800日圓

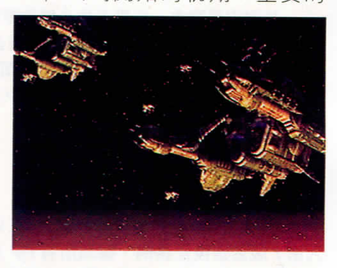
遊戲概要

相信對於各位玩者而言，射擊遊戲可以說是沒有不同的，所不同的只是每個遊戲之中的機體不同、人物不同而已，不過這《蒼穹紅蓮隊》卻以一種非常有趣的方法來開始，玩者雖然同樣是一個戰機駕員，不過這次玩者是一間有限公司的職員，而且這公司更是一間非常有規模的機構，其名字便是「盡星有限公司」。這間



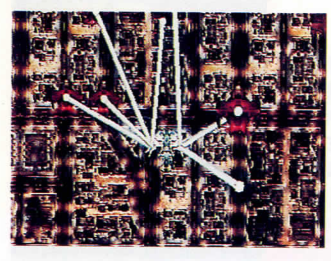
公司自創立以來，都是為客人提供不同的衛星發射服務，由於其服務非常快速，所以受到客戶的一致讚賞，因而很快便成為了一間十分有規模的公司。

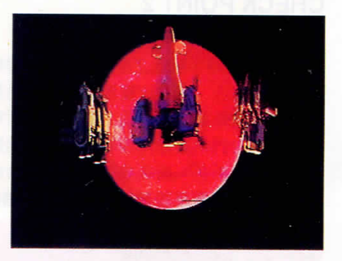
在公司開始的初期，主要的顧客對像是不同的宇宙開發事業公司，所以「盡星有限公司」便主力開發不同的宇宙用機械，因而使這方面的成績非常理想，不過到了後期，「盡星有限公司」便開始拓展其他方面的業務，除了航空事務之外，更加開始利用航空事務方面的技術，開始了實驗機械製造和電子製品這兩方面的業務。



而至於玩者所屬的「蒼穹紅蓮隊」則是「盡星有限公司」旗下的自衛部隊，而且可以說是公司之中數一數二的部隊，同時，「蒼穹紅蓮隊」亦是一支擁有非常高戰鬥力的部隊，所以他們所負責的任務多數是充滿危險的……

註：這遊戲是要用87個單位的記憶體，如果不足是開不到機的，小心！





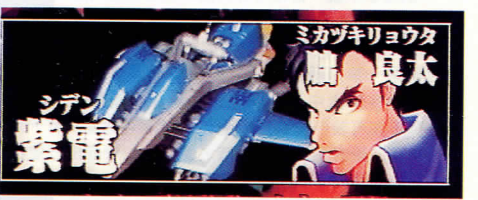
遊戲中的3部不同戰機及其駕駛員

屠龍　駕駛員：八指多 薰



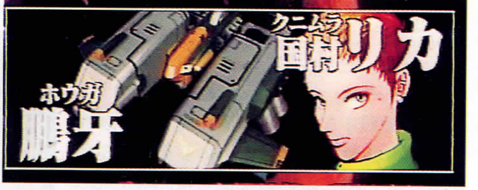
八指多 薰是軌道事務部第2課的一個精英，她可以說是一個極度「電腦化」的人，因而她有着常人沒有的判斷力，而至於她的生格，則是那種對所有事物也抱有期望的那種，不過，那又有誰人估計到這樣的人原來是有離婚經驗的呢。而由她所駕駛的「屠龍」則是一部性能頗為平均的戰機。

紫電　駕駛員：朏 良太



朏 良太是一個進入了盡星重工一年的新人，不過他的能力實不在您人之下，他的駕駛技術可以說是非常優異，而且他有着非常高的進取心，所以在短短一年之內便月着這樣的成績，不過，這也是有賴八指多 薰的悉心培訓，另一點令玩者更不解的是這朏 良太原來是現時社長的私生子……由朏 良太所駕駛的紫電是一部以速度為主的戰機，不過其戰力亦不弱。

鵬牙　駕駛員：國村 莉嘉



本來，這位國村 莉嘉是非常出色的，不過對於她而言，她只是須要一份「閑職」，所以她便要求調到月面採掘的防衛部工作，不過當她正在本社之時，突然受到敵人的攻擊，所以她便被緊急調回防衛2課之中。原來她和八指多 薰早年曾是同學，雖然二人在一起時總是「七咀八舌」，不過其實二人是一對好朋友。由國村 莉嘉所駕駛的「鵬牙」是三機之中火力最大的。

演習模式

在《蒼穹紅蓮隊》之中，玩者除了可以玩一般的「發進」模式之外，更有一個「演習」的模式讓玩者可以一展身手。這個「演習模式」其實是一個「SCORE ATTACK MODE」，亦即是說這是考驗玩者在遊戲之中可以取多少分數的模式，然而，在這個模式之中可以選擇的版面完全取決於玩者之前在「發進」之中過了多少版而定，所以如果玩者是到達第6版的話，便可以選擇遊戲之中任



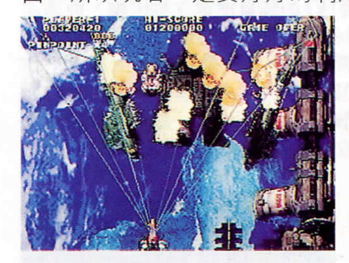
可一版了。

在「演習模式」之中，玩者是可以選擇遊戲之中的三部戰機其中之一，所以基本上這模式是和「發進」非常相似，唯一不同的是在這模式之中玩者只是玩其中的一版而已，然而玩者是否完成這一版便是模式的難度所在，因為如果玩者不能完成整版的話，便可以說一定不可以將名字寫在頭位，而且如果不能完成的話，亦會影響特殘OPTION的出現。

這個「演習模式」除了是得分的遊戲之外，玩者更可以視之為訓練模式，因為玩者只要多玩這個模式便可以非常清楚遊戲之中各版中敵人的出現位置和其攻擊方法，對於玩者在「發進」之中的表現是有一定影響的。而且這模式給予玩者自由選擇版面的自由，所以玩者一定要好好的利用這個「演習模式」。





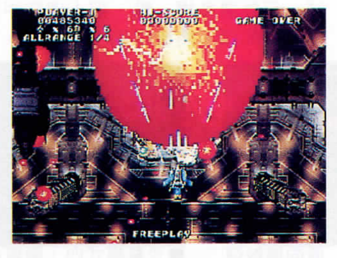




攻擊方法

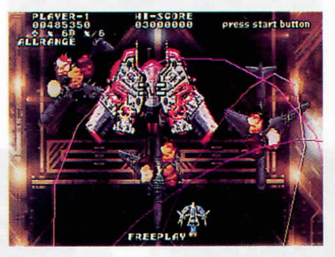
一如其他的射擊遊戲一樣，在《蒼穹紅蓮隊》之中的三部戰機也有着不同的特性，而且在攻擊方面，每部戰機也有三種不同的攻擊方法，分別是「一般射擊」、「大彈」和「全方位瞄準系統」。

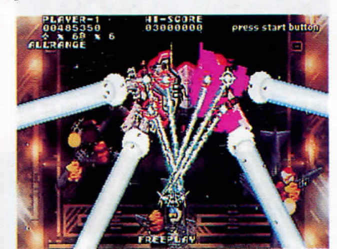
一般攻擊：這是最普通的攻擊方法，亦是玩者可以直接攻擊敵人的武器，這種武器是可以依玩者所取得的POWER而強化，一般而言，戰機上的武器會由本來的只是直向轉變為多方向的武器。除了是攻擊的方向多了之外，其威力亦會因而變強。而當玩者按緊攻擊掣時，便可以使用「全方位瞄準系統」。



大彈：這可以説是另一種所有射擊遊戲之中的標準裝備，大彈的用法非常簡單，便是一氣將畫面上的敵人消滅，不過在《蒼穹紅蓮隊》之中的大彈是有三種不同用法(狀態)的：1.一般情況下會是集中一點的爆發；2.開動了全方位瞄準系統時(有敵人被LOCK之時)，大彈會變成向目標物攻擊的誘導爆彈；3. 開動了全方位瞄準系統時(沒有敵人被LOCK之時)，大彈會變成擴散爆彈。

全方位瞄準系統：這系統是遊戲之中最大的特色，玩者就好像「網魚」一樣的將敵人「LOCK ON」，使用方法便是按緊攻擊掣，戰機上的全方位瞄準系統便會開動，進入瞄準範圍的敵人也會被LOCK ON(在未POWER UP之前，玩者最多可以LOCK 6部敵機)，放開攻擊掣武器便會發射，將敵人消滅。而在戰機之上是在兩種瞄準系統的，一種是擴散型的，而另一種則是中型，至於使用哪種則要由玩者自己選擇了。





註：在一般情況之下，「一般攻擊」和「全方位瞄準系統」是不能同時使用的。

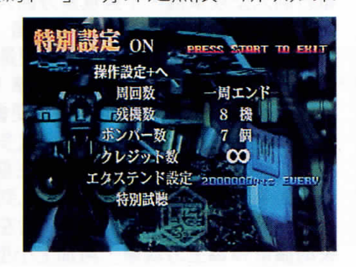
七種特殊 OPTION

這是玩者得到好成績的一個證明，因為玩者一定要得到高的成績才可以進入這「特別設定」的。在「特別設定」之中共有七種不同的設定，順次序分別是「操作設定＋」、「周回數」、「殘機數」、「大彈數」、「CREDIT數」、「獎機設定」、「特別試聽」。在以上的七種特別設定之中，首四種和最後兩種也是可以從「高分數」之中取得的，玩者如果可以取得高分數的話便可以非常輕易的得到以上的六種「好處」，然而第五種「CREDIT數」是難取的，因為就算玩者可以取得高分數也未必可以得到的。那個「特別試聽」其實是玩者可以聽回一些RAIAING推出過的射擊遊戲音樂，其中有：《魔法大作戰》、《疾風魔法大作戰》和《BATTLE GAREGGA》。

因為「CREDIT數」可以設定為「∞」，亦即是無限，所以如果可以得到這個特別設定的話便甚麼時候也可以爆機了，因此這特別設定是很難取的，而取得的方法如下：玩者基本上一定要打爆機，而使用任何LEVEL也可以的，不過最重點是在「爆機時的分數」，很多玩者可能在爆機前死了(即是要CONTINUE那種)，不過在CONTINUE之後分數會頭計起，在這種情況之下玩者的最高績分是不會被承認的，只有在爆機時分數超過3000000分才可以得到「CREDIT數」這個特別設定。

而在「操作設定＋」之中，會有一項是「？？？」的，那便是另一珍貴的設定──「WERB使用」，在一般情況之玩者是可以將「一般攻擊」和「全方位瞄準系統」同時使用的，不過，在得到「CREDIT數」這個特別設定的同時，這「WERB使用」便會出現，它的出現代表玩者可以同時使用「一般攻擊」和「全方位瞄準系統」了。



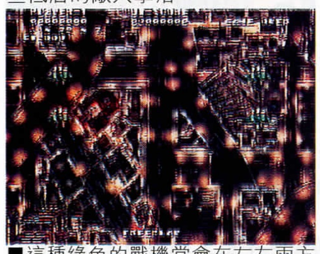


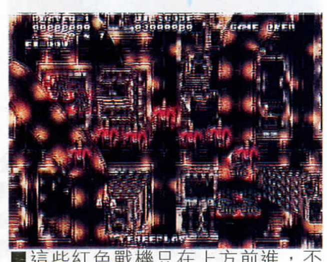




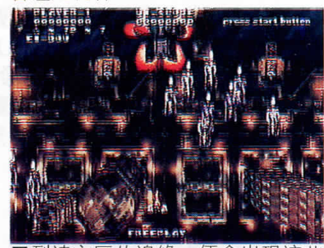
任務 1　擊落全翼型爆裝機「黑瞥」

STAGE 1的作戰地點是在東京的上空，而受到攻擊的竟然是「盡星有限公司」的總公司，所以《蒼穹紅蓮隊》的隊員便要立刻出動，而這次玩者的最主要攻擊目標便是不明來歷的敵人及全翼型爆裝機「黑瞥」。由於戰鬥是在東京上空進行，所以一開始時玩者便是在高樓大廈之上作戰，而敵人方面亦是一樣，不過在初期的敵人之中，有不少其實是在比較低的位置，所以玩者是不會被他們碰死的，不過，一般的攻擊同樣是不能傷到他們，所以唯有使用「全方位瞄準系統」(以後稱為魚網)來將這些低層的敵人擊落。


■這種綠色的戰機常會在左右兩方出現。


■這些紅色戰機只在上方前進，不會碰死玩者。

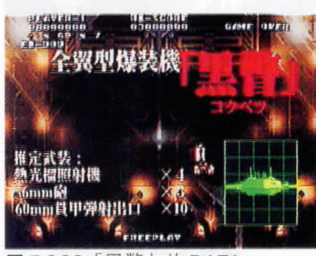

■除了以上兩者，還有其他的移動砲台。


■到達市區的邊緣，便會出現這些「戰機群」。


■這中型移動砲台除了一般砲擊之外，亦有擴散彈發射。


■之後又會出現戰機群。


■左右兩方的運輸機會放出移動砲台，所以要早早消滅。


■BOSS「黑瞥」的DATA。

在東京上空的敵人其實不難應付，因為大多數是戰機，所給予玩者的攻擊亦沒有多大威力，玩者是可以輕鬆的應付，不過，一離開市區，敵人的攻擊便會變得厲害，因為玩者會見到敵方的中型移動砲台，這砲台的攻擊力雖然不高，不過由於有以螺旋形射出的擴散彈，所以玩者要多加提防。此外，在版末出現的左右兩部敵方運輸機，玩者是可以消滅的，這樣除了可以阻止移動砲台出動外，亦可以得到不少分數。

最後當然是要對付版的BOSS「黑瞥」，這「黑瞥」的攻擊模式共有五種，在其第一形態時只會使出第一種及第二種，而當4門熱光榴射機被毀之後，「黑瞥」便會變為第二形態，這時他便會採用其餘的三種攻擊模式，玩者最好是盡量留在「黑瞥」的中位置附近，這樣會比較易將他消滅。另外要多提一點，那十連穿甲彈的發射位是可以LOCK的，如果可以成功的話，將會得到不少分數。


■攻擊模式一：四方向大型LASER。


■攻擊模式二：從上而降的爆彈群。


■攻擊模式三：前向擴散彈及中央的連珠砲。

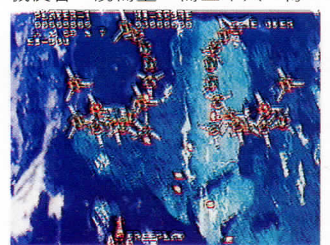

■攻擊模式四：兩翼前向十連穿甲彈＋中央3及4方向擴散彈。

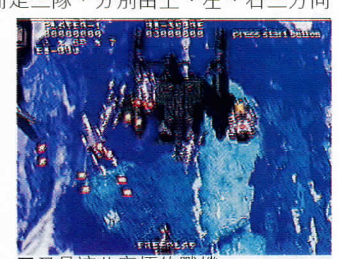

■攻擊模式五：中央LASER攻擊。

任務 2　擊落對宙對地上攻擊衛星「深閃」

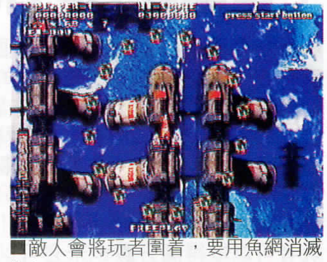
這次的作戰地點是在地球的外圍低軌之上，而對要付的目標便是敵方的對宙對地上攻擊衛星「深閃」。不過，其實玩者除了要對付「深閃」之外，還有一個敵人是要非常小心的，那便是在「深閃」出現之前在玩者面前出現的汎用輸送宇宙機「鯖杓」，因為在這「鯖杓」之上是運載有非常多武器的。

玩者一進入戰場便得到非常熱烈的「歡迎」，大群的敵方大空圈外戰機便會一湧而上，而且不只一隊，而是三隊，分別由上、左、右三方向


■一開始便有這麼多戰機？


■又是這些麻煩的戰機。


■敵方的大型攻擊機。

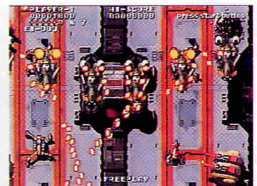

■敵人會將玩者圍着，要用魚網消滅他們。

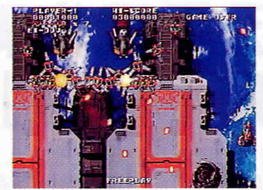
玩者攻擊。隨此之後出現的便是在STAGE 1中出現過的戰機群，可是這次他們再不是只是會飛來飛去，而是會主動向玩攻擊。之後出現的便是敵方的大型攻擊機，不過攻擊方面只是有擴散彈而已。敵人的攻擊可千變萬化，竟然用小型戰機圍着玩者，不過只要用「魚網」便可以輕易破解；不過要小心在前方的敵人，便是左右各一的LASER攻擊機和正前方的戰機，尤其是左右LASER的夾擊！

玩者一進入「鯖杓」的範圍，便會受到在甲板上自走砲台和旋轉砲台的密集火力攻擊，由於敵人數量太多，玩者最好便是用大彈脱身了。不要以為離開「鯖杓」便是全，因為在前方等着玩者的是數不勝數的導向飛彈！如果玩者可以活命的話便會見到BOSS「深閃」，這「深閃」的攻擊是以閃光彈和導向飛彈主，不過，當左右的電光板被毀之後，便會改由中央的擴散彈為主力攻擊，再加上小型戰機的助拳，威力大增。


■除了要避過中的彈之外，亦要留心左右各一的LASER攻擊。

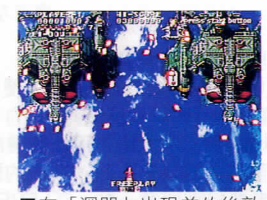

■在「鯖杓」之上是佈滿了旋轉砲台和自走砲台。

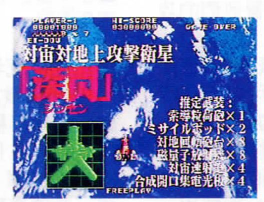

■前方全被敵方的戰機阻着，怎辦？


■離開「鯖杓」，又是一個熱烈的「歡送會」。


■大家數得出這裏有多少支導向飛彈呢？

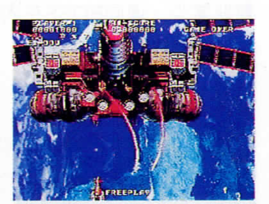

■戰機始終是主要的敵方戰力。


■在「深閃」出現前的後敵人——大型攻擊機兩部。



■「深閃」的DATA。


■這便是閃光彈和導向飛彈的夾擊。


■還有二連裝的誘導LASER和……

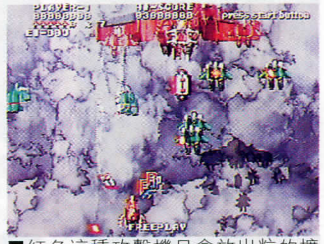
任務3　擊落大型戰術格鬥攻擊機「吞龍」

在這STAGE 3之中，玩者是要由天上打到地面的，而敵人的種類亦比較多，玩者亦同時會感覺到真正的慘烈戰鬥(這只是開始而已)。這次「蒼穹紅蓮隊」出動是因為友國的基地突然受到敵人的攻擊，所以便要「蒼穹紅蓮隊」再次出動，前往美加向敵人攻擊。

玩者在美加5000米的高空和敵人相遇，於是便展開激戰，敵方的主力再不是小型戰機，而是一些綠色和黃色的中型攻擊機，這些攻擊機的攻擊只有一種，綠色的只放一般彈；而黃色的則只放導彈，所以玩者可以因應敵方的排列而決定先對寸那種敵人。此外，在STAGE 2常常出現的紅色攻擊機在這裏也常有出現，而其攻擊方法也和以前一樣。

經過一輪的激戰，玩者達地面，不過卻遇上了敵人的地面部隊，敵人的地面部隊主力是一些裝甲車，這些裝甲車的火力不是十分強，不過勝在數目多，一同攻擊玩者的話是頗難避開的。至於BOSS「吞龍」則是一部巨大的攻擊坦克，其主要火力是火炎發射器，除了「兩臂」之外，更有6連裝的在坦克頭部，最後的擴散LASER亦是裝在前部的，所以玩者由兩側攻擊似乎是不錯的方法呢！


■敵人的中型攻擊機一定是數隻一同出現的。


■紅色這種攻擊機只會放出粒的擴散彈。


■小心左右出現的小型戰機，因為他們速度高，放彈密。


■綠色的攻擊機放彈，黃色的則放導彈。


■下方的是……？


■又導彈，又戰機，這次九死一生了。


■看！滿天也是敵人的戰機！


■這便是剛才見到的敵人地面部隊。


■裝甲車之上全是火砲。


■在左右兩方的戰車也不可忽視。

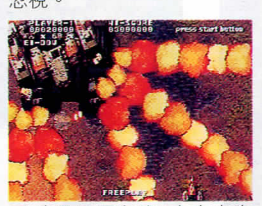

■在地面上全是敵人的坦克。



■「吞龍」的DATA。


■「吞龍」的主要攻是火炎。


■當然少不了一般的火砲。


■這是最厲害的6方向火炎發射。


■還有的便是擴散LASER。

任務 4　汎用戰術戰鬥宇宙機「秋嵩」

在地面上的敵人已被「蒼穹紅蓮隊」消滅得七七八八，為了要將敵人的餘黨消滅，所以「蒼穹紅蓮隊」便向宇宙進發。而在暗礁空域，「蒼穹紅蓮隊」遇上了敵人的部隊，於是展開激戰。在這場戰事之中，玩者其實要做的事情不是太多，因為在這版之中玩者會見到的敵人種類非常少，連同BOSS在內只有5種而已，所以玩者只要熟習他們的攻擊方法便可以輕鬆應付。


■在宇宙之中敵人的戰機和地面的完全不同。


■除了是在前方出現之外，戰機亦會在左右出現。


■這些綠色的敵機會放出二連裝 LASER。

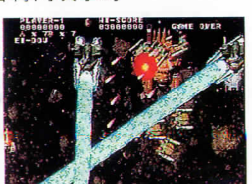
在這種暗礁空域之中，對玩者而言是非常有利的，因為在這裏玩者可以靠在暗礁空域之中的殞石使自己變得非常安全，因為這些殞石是可以為玩者「擋彈」的，而且玩者撞向殞石是不會死的，而且更可以利用殞石來「撞死」敵人，可謂一物兩用，不過玩者要小心一點，那便是玩者在推動殞石之後，殞石便會向玩者推的方向飄出去，之後玩者就會變成毫無掩護。

而這戰之中玩者要對付的主要敵人便是BOSS「秋嵩」，這巨大的敵人的外形極像當年《馬沙的反擊》之中的「α・亞索隆」，其攻擊非常多元化，在「秋嵩」肩上的大砲是可以多種的攻擊，分別有LASER、火箭、火球彈，至於其他攻擊方面，在他的頭部和肩膊也會放出一般的彈。在這裏玩者要特別留意一點，在LEVEL不同的情形之下，「秋嵩」的攻擊是會完全不同的，在低LEVEL時，那兩條LASER是直向的，不過當LEVEL是高的時候，那兩條LASER是會轉向攻擊的。


■而且這些綠色的敵機數量非常多。


■好好利用浮游的殞石，除了可以擋彈更可以殺死敵人。


■這些中型的敵機火力大，然而靈活度不足。


■嘩！前無去路……



■這些可惡的 LASER 又再次出現。


■「秋嵩」的 DATA。


■好大的 LASER 攻擊！



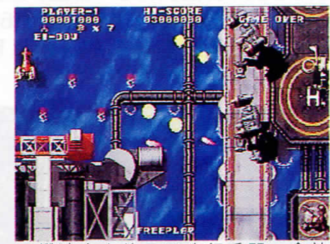
■在 LEVEL　8 時這些 LASER 更會作轉向攻擊。

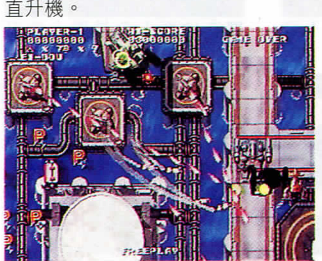
■兩肩除了可以放出 LASER 之外，更可以放出飛彈和火球彈。

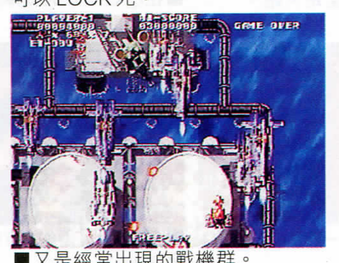
任務 5　極地戰略輸送攻擊機「海鳳」

不得了！「北海油田」竟然被敵人佔領了，這次「蒼穹紅蓮隊」的任務便是要將敵人消滅，成功取由失落了的「北海油田」。


■在鑽油台之上，有非常多的戰鬥直升機。


■鑽油台上的二足步行兵器，會放出誘導彈，而且用魚網也要兩次才可以LOCK死。


■旋轉砲台＋二足步行兵器＋戰鬥直升機……＝死！

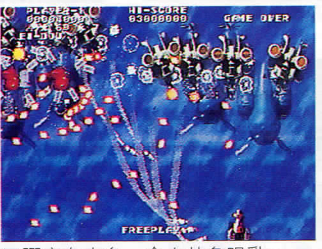

■又是經常出現的戰機群。


■下面的三艏是……


■他們的機雷非常厲害，會散出非常多的普通彈。

玩者不要以為在這戰之中要進入海中，非也！其實在這版之中玩者是要一直在北海油田之上飛行的，只是有些敵人從海底衝上來而已。

一進入戰場之中，玩者便會見到戰機群和在下方的三艏「潛艇」，玩者一定要盡快將他們LOCK死，因為他們上到水面便會放出大量機雷，這些機雷會散出十分多的彈，玩者一不小心便會


■彈實在太多，令人花多眼亂。


■戰鬥直升機再加上紅色的中型攻擊機，玩者要小心「彈」的去向。



中招。只要能過了這關便會見到油田的所在，然而在鑽油台之上已有很多敵人在恭候玩者到臨。在鑽油台之上的敵人只有三種，分別是旋轉砲台、二足步行兵器和戰鬥直升機，其中以旋轉砲台最難應付，因為實在太多，而且火力大兼且速度快，足可以令玩者疲於奔命。

就算玩者過得了鑽油台這段，之後還有很多戰鬥直升機和紅色的中型攻擊機等着玩者，不過，玩者在這時候也應再用大彈了，否則要活命便很難了。至於BOSS「海鳳」，表面看是一巨大攻擊機，然而這只是一個假像，因為當玩者將攻擊機的機身打爆之後，從機頭便會飛出他的正體。先說攻擊機的攻擊，實是令玩者不安的只有從中部和尾部放出的導彈而已；而「海鳳」的正體的攻擊亦不強，玩者只要隱守中路便能得到勝利。



■「海鳳」的DATA。


■中部和尾部也會放出導彈。


■機頭有裝置有4門二連裝機關砲。


■還有兩側的旋轉砲台。

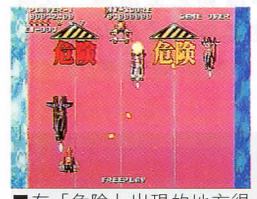

■最後形態的「海鳳」主要武器便是兩側的旋轉砲台和8支導彈。

任務 6　擊落高高度中繼滯空攻擊機「爆懺」

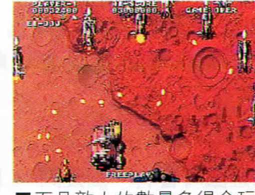
這是遊戲的最後一版，「蒼穹紅蓮隊」直接向敵方的基地動進攻，而地點便是「火星」，可是當玩者到達火星赤道上空60000米之時，便遇上了敵人的阻攔，不過戰機只是假像，因為直接攻擊玩者的是巨LASER，所以玩者在這裏只要閃避LASER和戰機的彈便夠了。

當到達敵人基地之後，玩者便會明白為何這版是最後一版，因為玩者在這裏差不多可以看到以往一直以來見過的敵人，而且是一次過的湧出來，當然，在這裏的敵人全是最強的，所以彈的數可以說是史無前例的多，所以在這裏也不再多說，只好向各位說一聲：「好運！」不過，「爆懺」這超巨大攻擊機並非真正的BOSS，當玩者將「爆懺」擊倒之後，真正的BOSS才出場，那便是第一版的「黑瞥」的強化型——「黑瞥改」。

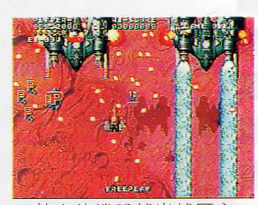

■這裏有非常多的戰機，不過……


■有「危險」出現的地方很快便會有有巨大LASER射下來，小心！


■不論是上或下也有非常多的敵人。


■而且敵人的數量多得令玩者發毛。

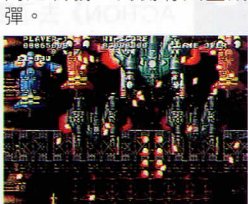

■在左方的是新的敵人，中間是戰機，兩側有大型飛彈。

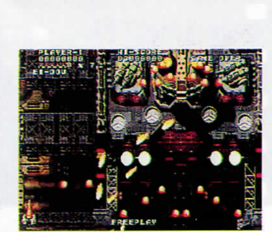

■敵人的機體越出越厲害。

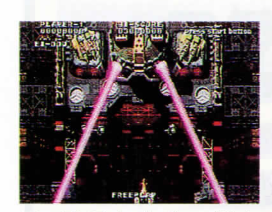

■這裏便是敵人基地了。


■敵人的數目好像是少了……


■不過，玩者不用太開心，看！


■這才是真正的「傾巢而出」！


■這不是「爆懺」，只是基地的防衛系統而已。


■　不只有火砲，還有LASER。



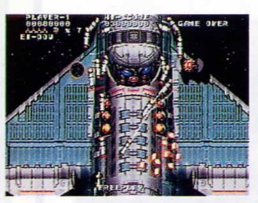
■「爆懺」的DATA……不明？

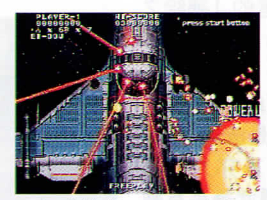

■嘩！彈藥滿天飛！

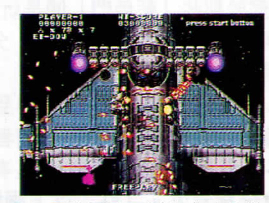

■　還有這樣厲害的「火網」！


■在機尾的火力亦不同凡響。


■記着，這中央部份也可以攻擊的（LOCK）。


■至於機頭部份，有導彈和火砲……

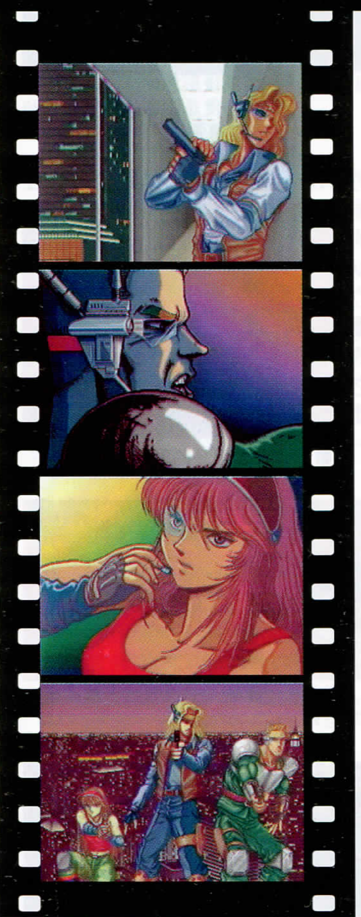

■還有旋轉LASER砲台。


■最後便是兩側的火砲和激光球。


■這才是真正的BOSS——「黑瞥改」。

升降機ACTION．升降機ACTION RETURN

文：赤目黑龍





遊戲概要

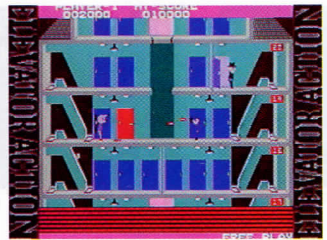
《升降機ACTION RETURN》可以說是近年來比較受歡迎的街機動作遊戲，然而，這動作遊戲的先祖（第一代）其實是一隻任天堂的動作遊戲《升降機ACTION》，基本上這《升降機ACTION RETURN》的遊戲的方法是和任天堂版的差不多，不過，畫面和遊戲難度當然是有增無減，但是，毫無疑問，《升降機ACTION》和《升降機ACTION RETURN》也是精采的遊戲。

《升降機ACTION RETURN》的故事背景是在21世紀的初期，當時的社會風氣非常不濟，而且治安也非常惡劣，人民的生活同樣極度艱苦，貧富的差距越來越大，這些的一切切也令到罪惡和恐怖活動的發生越來越頻密。為了要將這些恐怖活動完全消滅，便有3個人組織一起，向這些惡勢力還以顏色。他們的任務是要在被這些恐怖份子所佔據的大廈之中找到他們的犯罪證據，然後盡速離開，這遊戲便是這3位勇敢特工的故事……

《升降機ACTION》



可能玩者在初開遊戲時會有一個疑問：「遊戲的名字不是《升降機ACTION．升降機ACTION RETURN》，那麼《升降機ACTION》去了哪裏呢？」不過如果玩者們看看說明書最後，便會明白這是怎麼的一回事。基本上和上文中所說的一樣，《升降機ACTION》和《升降機ACTION RETURN》的玩法基本上是一樣的，所不同的是《升降機ACTION》之中只能作一人玩，這點亦是比較可惜的。



遊戲方法

其實這《升降機ACTION RETURN》的玩法是非常的簡單，玩者首先要在人物選擇畫之中選擇自己所喜歡的人物，然後便可以正式開始遊戲，在全6版的遊戲之中，玩者的主要任務是要在被恐怖份子所控制的大廈之中找到他們的犯罪證據，所以玩者如果想在最短和最安全的情況之下完成遊戲的話，便應只顧向着目標前進，而目標便是在大廈之中的那些「紅色門」，在這些紅色門之中便是恐怖份子的犯罪證據。至於那些「藍色門」便是玩者的「補給之門」，在這些門之中玩者可以取得的ITEM有3種，分別是「獎分ITEM」、「體力回復TEM」和「BOMB」。

在武器的強化方面，在遊戲之中玩者可以得到的武器有兩種，分別是「M」——機關鎗和「L」——發射器，前者是按着A掣便不停會有子彈射出來，而後者則是可以發射出具有貫穿力的子彈，而且敵人一經觸及便會全身着火。（註：以上兩種武器是有數限制的。）







製造商：VING
發售日期：發售中
售價：5800日圓



MISSION 1　RED AFTER IMAGE

這是遊戲之中的第一版，所以難度亦比較低，玩者在這版之中要進入的大廈，其結構是非常的簡單，玩者只要源升降機一直向下行便能找到出口，不過，這版的難度是玩者要識清升降機到達的位置，因為每部升降機所到達的位置也不同，而大致上玩者所見到的升降機也是分左、中和右，切記！在這版之中玩者最是多利用在左方的升降機，否則玩者便會浪費不少時間來「遊升降機河」。


■右面的石堆之中有ITEM取。

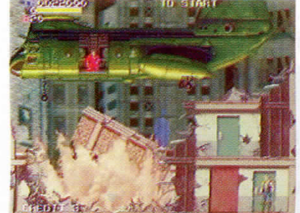

■這便是第一個DATA點。


■右面兩個木箱之中均有武器（一個「M」一個「L」）。


■從中間的升降機向下行是最快的。

在大廈的上部份，因為升降機的數目不多，所以玩者一看便會知道要乘那一部才對，所以上部份不用多説了，當玩者看到牆上有「CREAT A NEW SOCITY」時，這便是到達「一半」路途的標記，在這裏玩者會看到有三部升降機，唯使用中間的那部才可以直達最下的「紅門」，不過當玩者一由紅門出來，大廈的上半部便會發生大爆炸，放心，這只是EVENT，玩者是不會因此而受傷的。

由這時開始，玩者便會看到下方的升降機是比較複雜的，而且下面的層數之中有一些是在中間有分隔的，所以如果選錯升降機的話便會白走一敞，玩者不要以為是可以跳過的，非也，所以還是小心為上。再向下前進，玩者便會發現在那裏有三部升降機，不過只有右面的一部是可以直達大廈的最底部，玩者在裏要留意的是右面的升降機是絕對不到底的，所以玩者不要為了一丁點的ITEM而浪費時間。


■放心！這次爆炸是不會傷及玩者的。


■小心！上層右面的升降機是不能到達「紅門」的。

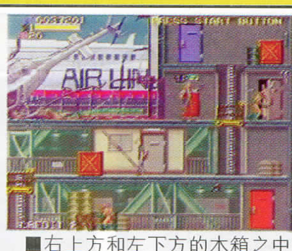

■從右面的升降機向下移便會有不少的ITEM。



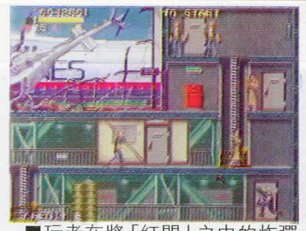
■只要到達底部便算成功過版。

MISSION 2　CROSS THE BREEZE

第二版的事件是發生在機場之中，恐怖份子在那裏裝了兩個炸彈，玩者的責任是將那兩個炸彈折除，不過在這版之中玩者所遇到的敵人是不會將在第一版之中的那麼易對付，所以玩者一定要十分小心。以地理環境而言，這版玩者基本是在兩個完全分隔的地方作戰的，因為玩者是乘着直升機到來的，而降落的地點是右面的大樓之中，在那裏的底部有一個炸彈，玩者必須要先將那炸彈折除方可以繼續前進。


■右上方和左下方的木箱之中是有武器的。


■在油筒之中是會不斷有敵人出來的，殺之不盡。

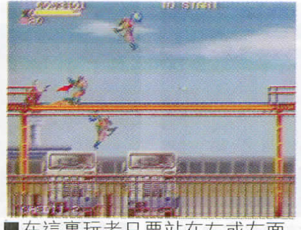

■玩者在將「紅門」之中的炸彈折除之後才可以向左前進。


■小心由上方向下跌的自走兵器。

在折除炸彈之後，玩者便可以通過走廊到達左面的大樓，小心！因為在候機大堂之上是有一些自走兵器的，玩者必定要看着上方跌下來的物體，就算給他們下來也不用太擔心，因為只要玩者第一時間向他們開火，他們便會成為玩者的鎗下亡魂。玩者在這裏除了會見到自走兵器之外，也會第次遇上「地雷」，這種地雷在玩者踏上去之後3秒鐘便會爆發，然而玩者在這裏不要走得太快，因為這個地雷爆發之後便會有ITEM出現。

當玩者到達兩邊候機室的露天通道之時，在地面上會有很多穿着黃色制服的敵人出現，他們會利用噴射器飛到半空向玩者攻擊，然而玩者只要站（其實是蹲着才對）在左或右面的盡頭便可以將所有的敵人消滅，而且可以絲毫無損。通過了通道之後便會進入747客機之中，在這　的打法和之前的一樣，不過這裏的敵人是畏打三鎗才會死去的，小心！穿過被毀的客機，玩者便可以到達飛機庫，在那裏的底層，玩者便可以找到第二道「紅門」，只要完成這裏便可以到頂樓過版。雖然説得如此簡單，不過做起上來便毫不容易，因為在前往頂樓的途中玩者會遇上不少自走兵器，而且更會見到很多的敵人，他們全部也要打數鎗才會死的，玩者要做好心理準備。


■待地雷爆發之後便會有ITEM出現。


■在這裏玩者只要站在左或右面的盡頭便可以安然而退。（死位）


■在機倉之中的情況和之上的一樣。



■只要開啟這「紅門」，再走到最上層便可以過版。

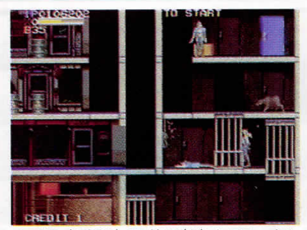
MISSION 3　COLORS OF NIGHT

第三版是來到一座仍在建築之中的大廈，恐怖份子在這裏裝了4個炸彈，玩者這次又要折炸彈了，然而事情並不是那麼簡單，因為這座大廈基本上是被分為兩部份的，首先玩者要在右方的後梯向上推進，這裏有一個炸彈，玩者很易便以到達的。之後，經過中間的升降機，玩者便一直的到達大廈的地面，由這裏開始玩者正式進入大廈的範圍之內。

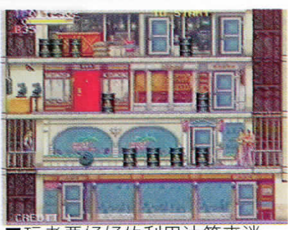
當玩者到了這大廈之後，便會發現在這裏有非常多的油筒，不要以為這些只是裝飾品而已，其實這些東西對玩者有莫大的幫助，因為油筒可以為玩者帶來安全的前進之路，利用這些油筒可以使地面變成一片火海，這樣便沒有敵人可以傷到玩者了，然而這時玩者要盡快前進，萬一火熄了的話……在這裏的升降機並不太複雜，所以玩者可以很快的到達高的層數，之後玩者便要通過數層的「未完成」層數，在這裏玩者又會再次見到那些「會飛」的敵人，在這裏玩者只好見到便打，不過由於他們是左右也有，所以玩者在這裏似乎難免要受一點兒傷了。

繼續向上前進，玩者會見到非常多的狗，當然，要對付這些「畜牲」，一定要蹲下來才可以打中。當玩者看到最後的「紅門」時，不要太早高興，因為在其下是有一個在右邊牆的砲台，而且那是不能消滅的，玩者要盡快走到右邊的升降機向上行，否則在這裏消耗不少HP呢！就這樣玩者很快便達了大廈的最頂層，在那裏玩者便要再次應付那些飛行的敵人，今次不只黃色的，而且最後還有三個紅色的，他們不是用鎗而是用炸彈，不過似乎比起那些用鎗的還要差呢！

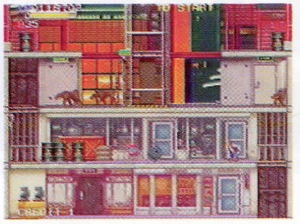

■左面沒有路的，還是快些往下方折炸彈。

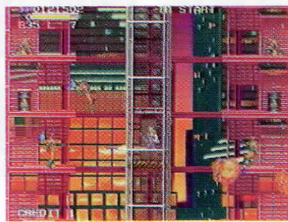

■玩者暫時不能到達左面，還是先向上行吧！

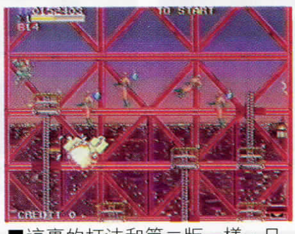

■左方的石堆是有ITEM的。


■玩者要好好的利用油筒來消滅敵人。


■這是第二「紅門」。


■前方兩個木箱之中也有武器的。


■左右也有敵人飛出來，小心！


■這裏的打法和第二版一樣，只要蹲在一旁便可以輕易過版。

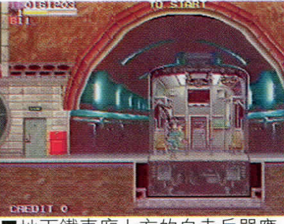
MISSION 4　UNDER THE CRACK

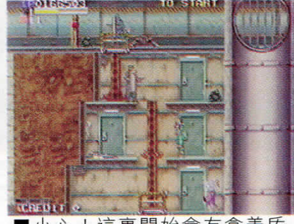
第四版的地點是在市中心，恐怖份子在那裏安裝了5個炸彈，玩者於是又要出動了。玩者首先在市中心的地下道開始前進，玩者首先會經過地下鐵的列車，然後到達地下水道，在那裏玩者會遇上另一種新的敵人，那便是有盾牌在手的敵人，玩者要先行打破他們的盾牌，這樣便能消滅他們。玩者一直向右前進，便會有向上前進的機會，當玩者越向上行，便會見到一些直的管道，玩者要小心在這些管之中可能會有ITEM的，玩者在這些地方最好是「開火」，這樣ITEM便會自動現形。

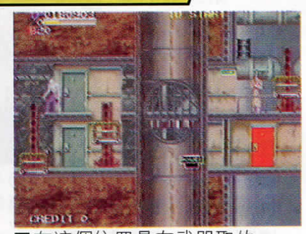
當玩者到達比較高的層數時，便會看到在這遊戲之中比較棘手的敵人——「飛艇」，這敵人的攻擊力其高，而且其防禦力更是驚人，以一般的攻擊是很難傷到他的，唯一的方法便是利用玩者手上的大彈了，不過玩者放大彈的時間一定要很準，因為在放大彈之後玩者便要立刻向下移，否則便會受到猛烈的攻擊，如此樣放出兩個大彈，這「飛艇」便會被消滅。然而，如果玩者們有印象的話，應該會記得在版初出現的飛艇是有三隻的，那麼……

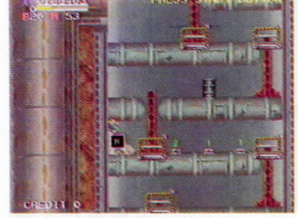
大家不用估了，餘下的飛艇會在之後出現，而且是兩隻一同出現，當玩者到達最後的數「紅門」之時，這兩隻飛艇便會出現，而且不停向玩者攻擊，因為他們不是像第一隻般停下來的，所以是非常的難打，玩者最好盡快跑到左面的盡頭，這樣便會比較易的掌握拋出大彈的時間。

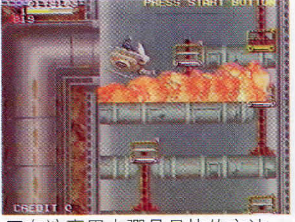

■先到左面的「藍門」補給一下，而右面的石堆也有ITEM。


■地下鐵車廂上方的自走兵器應先行對付。

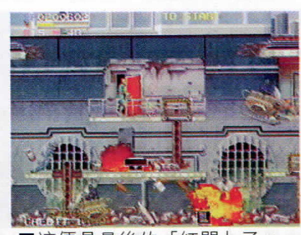

■小心！這裏開始會有拿着盾牌的敵人出現。


■在這個位置是有武器取的。


■在水管上有十分多地雷。


■在這裏用大彈是最快的方法。

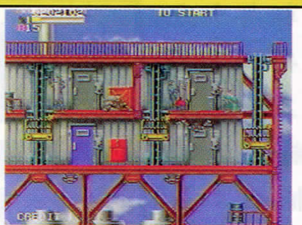

■底層的石堆和木箱之中也有武器。

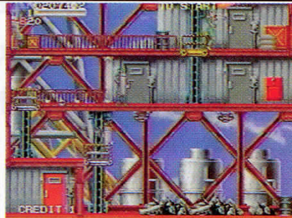

■這便是最後的「紅門」了。

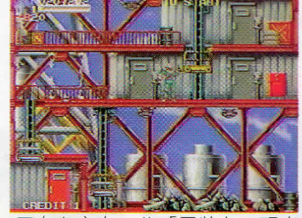


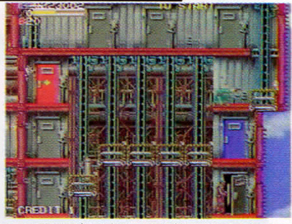
MISSION 5　CRIMSON LINE

第五版的地點是在海底油田的鑽油台之上，因為在裏被裝上了五個炸彈，玩者便被派到那裏將炸彈折除，然而這版是非常難處理的，因為在這版之中的敵人也是最難對付的，除了有自走兵器之外，更有非常大量的「盾牌兵」，最後還有那些「黃色」的敵人，這次他們有的已不再用鎗，改用了「火炎發射器」，所以其攻擊力實比以前的大大增強了。


■這裏的敵人種類十分多，連最麻煩的自走兵器也有。

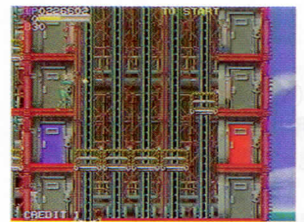

■右上方的木箱之中有武器。

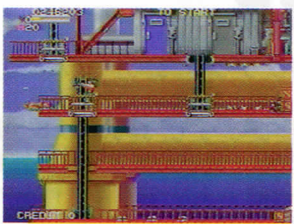

■在左方有一些「電牆」，玩者一定要走到左上方將裝置擊毀。


■五塊升降板，玩者一定要好好的掌握時間。

玩者首先從鑽油台的右上方向下前進，在玩者向下前進的路上會遇上一些「電牆」，如要通過的話，除了是利用「時間差」來通過外，或可以走到左上角將控制器擊毀，兩者均可以達到同等效果。玩者一直向下前進，很快便會見有五部升降台，這些升降台的速度本來是非常平均的，不過當玩者上了去之後，便會有所變化，再加上在升降台的左右也有「紅門」，所以玩者必定要在升降台之中穿插，對於時間的掌握玩者要非常留意。

到達鑽油台的部之後，玩者便要向左面前進了，玩者可以選擇上或下路前進，而以觀察所見，下路是比較安全的，因為在上路有非常多的自走兵器，又有「盾兵」；至於下路則有一點兒地雷，沒有那麼凶險。到了左邊又要向上前進，其實最終目的便是要繞道到達鑽油台的中央部分折除炸彈。在前進的路上玩者也不會受到太大的考驗，最多也只有那些用「火炎發射器」的敵人而已。當玩者到達最低層的「紅門」之後，便可以直接乘橡皮艇離開鑽油台。


■「紅門」左右也有，玩者必須小心升降板的情況，再加上敵人太多了……


■玩者要由鑽油台的底部前往左面。



■在這裏的「黃衣敵人」是使用火炎發射器的。

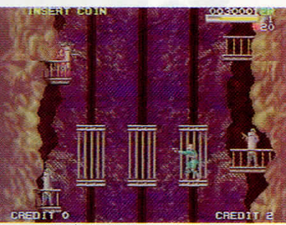

■當到達鑽油台最中心那「紅門」之後，便可以乘橡皮艇離開。

FINAL MISSION　VERMILION SUN

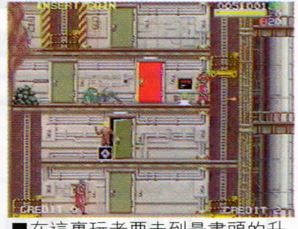


終於也到了最後戰的時候了，由於敵人發出要發射飛彈的宣言，所以玩者便要向敵人的大本營出發，要制止敵人的陰謀。畢竟這裏是敵人的大本營，軍力當然是比較強，玩者通過了上面的屋之後便會見到三部升降機，其實三部的目的地也是一樣的，所以乘哪一部也不太重要，反而玩者在升降機向下行時要非常小心，因為在左右兩旁也有敵人站崗，玩者要不停向左右兩方攻擊，然而實際上乘右面的比較方便，因為可以直接的到達「紅門」。

■「第一個」油筒可以為玩者開路呢！


■三部升降機的目的地也是一樣的。


■這便是升降機的目的地。

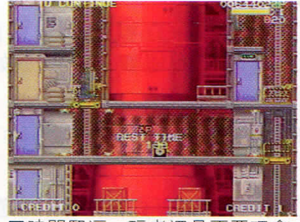

■在這裏玩者要走到最盡頭的升降機才行。

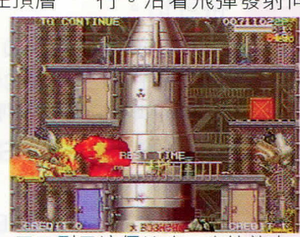
玩者繼續向前進，由升降機右方前進，便會到達一個直向上的地方，玩者在這裏要記着一件非重要的事情，便是所有有用的升降機也是在盡頭的地方，所以玩者基本上不用理在中間的升降機。玩者亦要提防在每層邊緣的「電牆」，因為其開關制是在頂層的，所以除了避之外是別無他法的了。到達頂層之後，最差的事情發生了，因為敵人的首腦已將飛彈的發射裝置開動了，時間只有不足200秒，玩者一定要在時限到之前將首腦消滅才可以停止計時器。

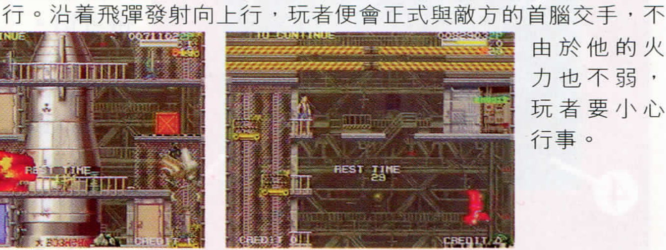
玩者乘坐在計時器右方的升降機向上行便會很快到達高層的地方，雖然在這裏會有一些武器給玩者拿取，不過由於有時間的限制，玩者最好是盡快上行，否則便會不夠時間，而且在途中更有一些電牆阻礙玩者的去路，會使玩者失去不少時間。除了電牆之外，更有飛艇的出現，所以，玩者手上一定要有大量的大彈才行。沿着飛彈發射向上行，玩者便會正式與敵方的首腦交手，不由於他的火力也不弱，玩者要小心行事。



■不得了！倒數開始了！


■時間緊逼，玩者還是不要理會在下方的武器了。


■已到了這個地步，盡情放大彈吧！


■這便是做壞事的下場了！



上一集的《Q版賽車》，已經是十分吸引了，因為這一隻遊戲的車輛都十分得意及有趣，所以得到了不少玩者的喜愛，特別是車子能夠響號來警告前方的車輛，真的是十分抵死；最近，《Q版賽車2》已經推出了市場，那麼它到底有甚麼的特別之處呢？現在就為大家介紹一下。



製造商：TAKARA
發售日：發售中
售價：5800日圓
記憶：1 BLOCK
容量：CD-ROM

Q版賽車2

基本操作

駕車時

- ×鍵——加速
- □鍵——煞車
- ○鍵——轉換視點
- △鍵——響號
- 十字鍵——控制車輛的方向
- L1鍵——轉波（往下）
- R1鍵——轉波（向上）

平常時

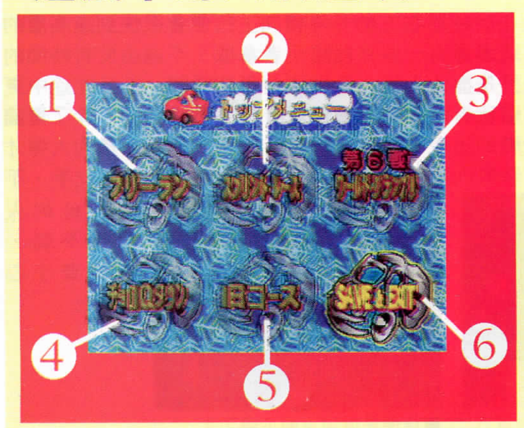
- ○鍵及×鍵——決定
- □鍵——取消
- △鍵——觀看擁有車輛的狀態

車輛狀態表

在車輛的狀態表中，分別有（一）車輛；（二）車軚；（三）引擎；（四）制動系統；（五）底盤；（六）軚盤；（七）傳動系統；（八）定風翼；（九）汽車喇叭；（十）錶板等十種使用中的配件可隨時更換。另外於右方的五行BAR，分別是車輛現在的性能，分別是（1）加速能力；（2）速度；（3）控制；（4）適宜路上行走；（5）適宜泥地行走。在左下方的，就是擁有的金錢有多少；右下方的，就是你所一共行走過的距離有多少。



遊戲中的六個選項



(1) FREE RUN——可以自由選擇任何一條路線行走，作為練習。

(2) SPRINT RACE——這一隻遊戲中的主要遊戲，可以選擇任何一條賽道參賽，若取到頭三名位置的話，就會有一些賞金，又或者於整條道路上沒有經過碰撞的話，是會有些少賞金的。

(3) WORLD GRAND PRIX——世界格蘭披治大賽；出現的條件就是要在SPRINT RACE中取得多場勝利才會出現，而對手的技術亦是強得可怕。

(4) CHORO Q TOWN——在城中有一些商店、MINI GAME及其他的事件發生，所以每當隔了幾場賽事，就最好來這裏看一看有沒有新的特別地方或事件吧！

(五) 舊COURSE——玩回上一集的賽道；用使這一條賽道出現是十分難的。

(六) SAVE & EXIT——儲存遊戲及退出遊戲。



[SPRINT RACE及WORLD GRAND PRIX的主要十三條賽道]

SHORT CIRCUIT



全長：1096m
周回數：3周
賞金：300G／200G／100G
BONUS：50G
參加人數：10架

注意事項：由於這一條是一開始的賽道，所以難度並不是太高；但要勝出其中的黑色車，那就一定要改裝你的引擎了。

LONG CIRCUIT



全長：2825m
周回數：3周
賞金：1500G／1200G／1000G
BONUS：100G
參加人數：10架

注意事項：這一版的難度十分高，因為彎路十分多，要勝出的話唯有多一些走這一條賽道，熟習一下才挑戰它吧！

夏之山



全長：2355m
周回數：3周
賞金：1000G／800G／500G
BONUS：100G
參加人數：10架

注意事項：這裏亦同樣是山路地帶，不過與春之山是有小小的分別的，因為路線上有輕微的改變，所以各位可能會有些不慣。

冬之山



全長：1750m
周回數：3周
賞金：1000G／800G／500G
BONUS：100G
參加人數：10架

注意事項：由於在這一處的賽道滿佈霜雪，所以車子的起步會比較慢，而且比較容易跳軚，所以在走這一條賽道時，控制速度方面要十分純熟，若果不是的話，要勝出這一場比賽就十分辛苦了。

夜之海



全長：2352m
周回數：3周
賞金：1500G／1200G／1000G
BONUS：100G
參加人數：10架

注意事項：這賽道的路線雖然與海的一關大至相同，尤其是入水的一段，所以當你玩熟了海的一版的話，就可以大大減低了其中的難度了；另外一點要注意的，就是彎路比較多，所以各位可能有一點不習慣，但不過大部分不是急彎，所以若各位對彎路有一定的控制技術的話，就應該是沒有問題了。

MIDDLE CIRCUIT



全長：1737m
周回數：3周
賞金：700G／500G／400G
BONUS：50G
參加人數：10架

注意事項：在這一條賽道中，並不算得上十分難，不過其中最麻煩的，就是那一個V型的急彎，在進入這裏之前，一直要收晒油才通過。

春之山



全長：1690m
周回數：3周
賞金：400G／300G／200G
BONUS：100G
參加人數：10架

注意事項：難度不高的一條賽道，但因為這一區全都是山路的關係，所以購買一條較適合走山路的軚比較好。

秋之山



全長：1690m
周回數：3周
賞金：1000G／800G／500G
BONUS：100G
參加人數：10架

注意事項：同樣是一條山路，但當中增加了的一個急彎十分麻煩，只要你能夠掌握好轉彎的方法，在這一條賽道中取第一應該沒有問題了。

海



全長：2609m
周回數：3周
賞金：500G／400G／300G
BONUS：100G
參加人數：10架

注意事項：這一條賽道中，比較有難度的，就是一進入海中的一段及走出水中的一段了，記着，一進入水中後一定要收油，然後當差不多離開水中時亦要收油，並且靠左，若照着這一個方法去做的話，要取得第一名就應該沒問題了。

FREEWAY



全長：1686m
周回數：3周
賞金：800G／600G／500G
BONUS：200G
參加人數：10架

注意事項：這一條賽道並不是有太大的難度，因為彎路並不是太多的關係，所以各位應該能在賽道上控制自如了；但是內裏的兩個急彎，各位一定要掌握好收放油門的技考，若不是的話，大家可能會頻頻「炒車」了。



STADIUM



スタジアム

全長：684m
周回數：4 周
賞金：900G／700G／600G
BONUS：150G
參加人數：10 架

注意事項：這一條賽道的難度真的高得厲害，因為急彎多都不在話下，另外地面的沙跣得太過份了，而其中的黑色車又快得嚇人，要取得第一名的話真是有點難度，所以要勝出這一場比賽就一定要用一條RALLY軚，否則要取第一的話基本上是不可能的。

KUNEKUNE峠



クネクネ峠

全長：1021m
周回數：4 周
賞金：1000G／800G／700G
BONUS：200G
參加人數：5 架

注意事項：又是一條彎路多得嚇人的賽道了，不過當中的一段直路是可以追過其他的車輛，所以大家要好好利用這一條直路，靠它去不斷的扒頭，就可以勝出了，當然，你的閃避技術一定要到家啦！

地下鐵



地下鉄

全長：1300m
周回數：3 周
賞金：800G／600G／400G
BONUS：200G
參加人數：10 架

注意事項：噢！可算是一條精彩無倫的路，路面黑，彎路雖然不多但道路窄，所以各位一定要好好的熟習一下「刹車」的技考，否則要取勝便有一點困難了；在賽道的末段，是需要上一段階級的，這處的控制方法就是與海的一版中的出水處一樣，就是收油靠左了，若你對出水的一處瞭如指掌的話，就沒有問題了。另外，開始了不久時，是有一條左右的分支路的，而中間是有一個修路的路牌，不過這其實是可以有路作為一個SHORT CUT點的，各位可以一試的。

[舊 COURSE 的主要八條賽道]

初級 CIRCUIT



初級サーキット

全長：1300m
周回數：3 周
賞金：3000G／2000G／1000G
BONUS：500G
參加人數：10 架

注意事項：這是一條舊賽道中最低難度的，彎路不多，差不多只是直路，但是可能因為機件上的問題，所以就算很少「炒車」，都經常被人追過，若只是單靠第一間商店所售出的零件，是絕不可能勝出的，儲錢購買第二間商店的零件吧！

高原 SHORT COURSE

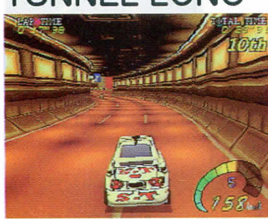


高原ショートコース

全長：1940m
周回數：3 周
賞金：3000G／2000G／1000G
BONUS：500G
參加人數：10 架

注意事項：路線的難度不高，不過遇到的問題與初級CIRCUIT一樣，就是零件的問題了，所以購買最強的零件是必須的；其中的一處黑點，就是上山的那一個急彎了，若要取勝的話，就一定要對轉彎有一定的技考，這才會有一點點兒希望勝出。

TUNNEL LONG



トンネルロング

全長：2459m
周回數：3 周
賞金：3000G／2000G／1000G
BONUS：500G
參加人數：10 架

注意事項：又是「刹車」的天下了，道路十分窄，窄得差不多只能通過一架車，雖然賽道中沒有任何的急彎，但是由於路窄的關係，要超越其他的車輛真的存在着一定的難度。

森與泉之 COURSE



森と泉のコース

全長：1900m
周回數：3 周
賞金：3000G／2000G／1000G
BONUS：500G
參加人數：10 架

注意事項：彎路雖然太少，但是對手的車快得驚人，而賽道亦有點令人眼花瞭亂，許多時令到人走錯路，所以在參賽之前一定要在FREE RUN中熟習一下，因為每一條舊COURSE的賽道中，每「炒」一次車都可能注定了你能否勝出，所以這裏還是熟習好後才挑戰吧。

上級 CIRCUIT



上級サーキット

全長：2470m
周回數：3 周
賞金：3000G／2000G／1000G
BONUS：500G
參加人數：10 架

注意事項：在這一條賽道中，最大的難度就是那一個大急彎了，因為對手是快符太過犀利的關係，所以轉這一個彎時一定要定一些，千萬不可以急，若你一急的時候，很可能會因為「炒車」而「致命」，小心啊！

BIG DOME

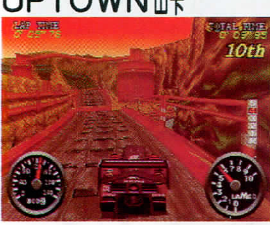


ビッグドーム

全長：1100m
周回數：3 周
賞金：3000G／2000G／1000G
BONUS：500G
參加人數：10 架

注意事項：筆者只可以說，取得這一條賽道的冠軍的，你將會是一個超人。因為賽道中九曲十三彎，路線又刁鑽無倫，對手又強得可憐，自己又……唉！筆者玩了很久也未能在這一條賽道中佔一席位，可憐！不過從筆者的經驗看，要取勝首先要對路線熟識，而且機件一定要夠強，若兩者也欠奉的話，就只有「送車尾」的份兒了。

UPTOWN峠





全長：2946m
周回數：2周
賞金：3000G／2000G／1000G
BONUS：500G
參加人數：10架

注意事項：彎彎的它真是難得「交關」，彎路真的多得不得了，尤其是其中的一段連續急彎，真教人有一點懊惱；而其中的重點，就是一定要選擇好一條RALLY軚，否則要取勝的話是不可能的。

SPECIAL CIRCUIT



全長：2045m
周回數：3周
賞金：3000G／2000G／1000G
BONUS：500G
參加人數：10架

注意事項：這一條賽道中，一共有三大個急彎，而且對手的實力已是超凡的水準，那麼要取得第一位的方法，就是要有純熟的轉彎技術了。不過這一條底是最高難度的賽道，能否取得第一名，就要靠各位的技術與反應了。

CHORO Q TOWN的作用

在CHORO Q TOWN內，是有一些商店及MINI-GAME的，而這一些項目，都是視乎你在城中找到商店有多少，現在就為大家刊出筆者找到的那一些吧！



■出街逛：走到街上逛逛，尋找新的商店、賽道或MINI-GAME

■BODY SHOP 1：購買新的車身





■BODY SHOP 2：購買新的車身





■BODY SHOP 3：購買新的車身





■PAINT SHOP：更改車輛顏色的地方



■ PART SHOP 1：購買新機件的地方



■PART SHOP 2：購買新機件的地方



■04賽事：遊戲中的MINI-GAME一個



■圍繞賽事：遊戲中的第二個MINI-GAME



■收購店：可以在這裏賣出沒用的零件

CHORO Q TOWN中的秘密

(1)取得10G——只要於自己屋子後方的後巷走過，就可以取得10G了。

(2)取得進入地下鐵的方法——在自己屋子的右方，是有一個地下鐵的入口，只要進入去，就可以多了一條地下鐵的賽道了。

(3)甚樣取得舊COURSE——要取得舊COURSE，首先你的車輛必須經過一定程度的改裝；然後用最高的速度撞鐘樓前的障礙物，當你撞向那一個有帳幕的障礙物時，就會整架車飛上鐘前，這就能夠取得舊COURSE了。



■由這裏開始加速直衝；



■撞向鐘樓前的障礙物的話，整架車就會飛起；



■成功到達了鐘前的話，就可取得舊COURSE了。

(4)甚樣找到BODY SHOP 3——在完成了一定的賽事之後，自己屋子的後方是會多了一條新的路的，在你進入了這一個地區，應該會發現了一條沒有去路的山路的，只要你望向左方，你會見到下方有兩柱的，其實這兩柱的頂面，是可以給你作為借力點的，只要你符合一定的速度，就可以成功走到對面的山邊，一直沿着山邊走，就可以到達了一所商店，這就是BODY SHOP 3了；內裏有巴士、消防車、坦克及貨車可供選擇。



■從這裏一直加速；



■利用兩條柱可以借力到對面；



■沿着山路一直走；



■這就是 BODY SHOP 3 了。

龍騎士4

文：米奇

冇嘢睇，不過有聲——



故事



在遠古的未來，魔界的四天王之一路西佛受上了大魔王的女兒瑪奴，但為大魔王知悉而把他囚禁在異空間之中。幾百年後，魔王知道雖然天界一直監視着魔界的一舉一動，但卻忽視了被囚的路西佛，於是他便以瑪奴為餌，要路西佛回到千多年前的世界，殺死擁有神族血統的勇者大和猛。

在人間，好色勇者大和猛接到以往曾出生入死的龍騎士阿賓的信，委托兒子大和翔做他的代理，而阿賓見大和猛派兒子出馬，自己也派性情懦弱，但擁有龍騎士血統的謝魯跟大和翔同行，於是，這兩個初生之犢便一同去討伐路西佛……

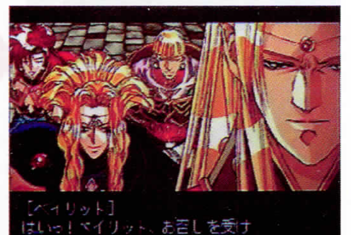




與電腦版不同的地方

眾所周之，《龍騎士》系列是PC98電腦中著名的「好GAME」，尤其是第四集改由竹井正樹作人物設計之後就更加出名。早前，BANPRESTO把這遊戲移植到超任上，雖然沒有了電腦版最大賣點的㊣畫，但加入了新人物和新劇情，令遊戲儼然成為一個正常的SLG。而現在的PS版和超任版相比，就更換了新角色，加入更多新人物和新版圖，玩起來跟超任版相比又有很大的分別。





新人物

PS版新增的角色，主要是三個路西佛的部下哈狄斯、貝列特、妮迪亞，和跟隨阿賓當神官的莎娜。



哈狄斯

龍騎士，愛上了路西佛的情人瑪奴，所以與其說他對路西佛忠心，不如說他為了解救瑪奴好了。

貝列特

混入大和翔部隊中的格鬥家。

妮迪亞

前天界的神將



莎娜

膚色黝黑的女神官，兼任謝魯的教導工作，為人很執着，甚至經常使用暴力。

新劇情

由於新增了人物的關係，遊戲中加入了很多新的故事，令內容比原著更豐富，而新故事的原畫，同樣是由竹井正樹執筆。而在初回版本中，就附送了一本新畫面的原畫集，頗具收藏價值。



親密化事件

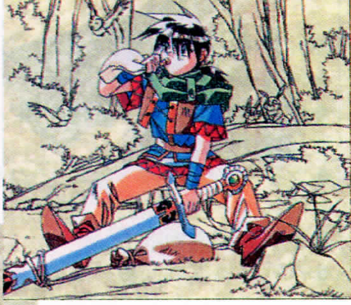


沒有了㊣畫，有關方面便想出了這個簡單的好感度培養部分。自尤利西斯街開始，每個鎮都會有一個標有心型的地方，那裏是約會的地點，翔每次可以約一至兩個他所相識的女孩子來見面交談增進感情。有時在約會時會出現問答選擇，而有時由於一些必然發生的事件，女孩子也有不出現的情況。



由於故事發展途中會有其他女孩子加入，所以最好是在搜尋完所有寶物、發生了所有事件、跟所有人交談過後，儲存好進度才好跟女孩子約會。

人物介紹



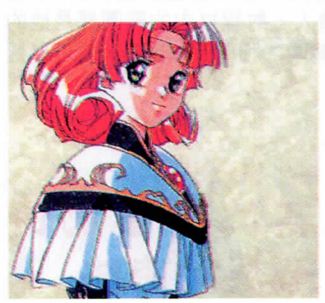
大和翔(カケル)

劍士，勇者大和猛的兒子，跟父親同樣好色。



謝魯(セイル)

龍騎士的後裔，怕事得很，視莎娜為天敵。



娜塔夏(ナターシャ)

與大和翔青梅竹馬的魔法師，暗戀着大和翔。



埃特(エト)

神秘的劍士，沒有人知道他的真面目，同樣是好色之徒，但女孩子都迷上了他。



瑪爾蕾妮(マルレーネ)

自稱妖精族的弓箭手，經常帶着憂傷的眼神。

遊戲流程

遊戲的每一節由兩個部分——村鎮部分和戰鬥部分組成，玩者要在村鎮部分達成一定條件才可進入戰鬥部

村鎮部分

入村
▼
找寶物
▼
跟所有人交談
▼
到多魯黑斯的訓練所招兵
▼
約會(親密化事件)
▼
使用拾來的寶物來提高隊員實力
▼
找羅伊頓儲存進度
▼
出村

戰鬥部分

布陣
▼
戰鬥
▼
過版

招兵

在大和翔的冒險旅中，有個叫多魯黑斯(トルヘス)的人會跟着他四處去招兵討伐路西佛，大和翔每次可以到他的訓練所那裏招集一隊兵來助戰。由於有些人物要大和翔跟他交談(尤其是女孩子)發生了事件之後才會在訓練所的名單上出現，所以在招兵之前，一定要跟村中所有人交談。



儲存

《龍騎士4》的進度儲存非常特別，故事中有一個想成為小說作家的羅伊頓(ロイドン)，他要以大和翔的事跡作為小說的藍本，而他就是這遊戲的SAVE POINT。不過到故事的後期，羅伊頓也加會入大和翔的軍中，可是實力相差太遠，鋒陷陣的話很容易會死，那時便會沒了SAVE POINT。所以，還是把他放在後方好了。



提升實力

在遊戲中，提升隊員的能力有兩種方法，一是在戰鬥中吸取經驗值，以升級來增強實力，不過速度並不快。基本上，只要攻擊人，就可以吸取經驗值，而假如殲滅了敵人的部隊，殲滅者所得到經驗值就更高。



另一種提高隊員能力的方法是用寶物，寶物共分四種，分別提升攻擊力(AT)、防禦力(DF)、步速(MV)和射程(RA)每件1點，寶物都是收藏在村鎮和戰場上的，村中的寶物大部分都收藏在木箱、木筒和書櫃中，所以入村之後一定要搜寶物。戰場上的寶物就分散在戰場的每個角落，踏中的話就會立即增強那隊的實力，不過由於有回數限制，所以不要太勉強去取寶物。

寶物種類

寶物	增強項目	拾取區域
力量種子	攻擊力+1	村鎮、戰場
守護種子	防禦力+1	村鎮、戰場
敏捷種子	步速+1	戰場
白箭	射程+1	戰場

戰鬥

PS版《龍騎士4》在移植時所有戰場版圖都經過修改，所有寶物位置和地形都有所改動，而且還加入沙漠這類新地形。



■ PS版的戰鬥畫面加入了很多電腦版所沒有的出招動畫和招式效果，不過可以説是沒有甚麼意義。

勝利和戰敗條件

勝利條件

◆打敗地圖上所有敵人

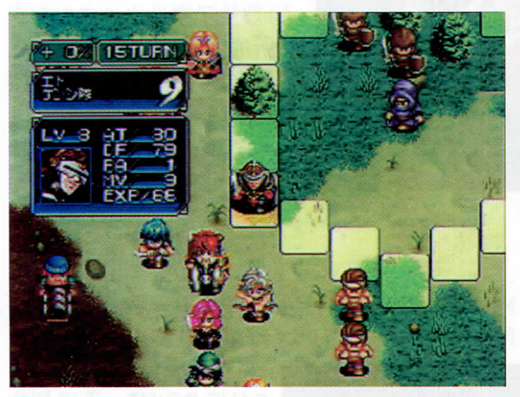
◆任何一隊隊員進入目標村鎮

敗北條件

◆主要角色大和翔、謝魯、埃特、娜塔夏、瑪爾蕾妮和莎娜當中其中一隊被殲滅

◆在菜單中選撤退

◆作戰超過限制回數



兵種

PS版《龍騎士4》比電腦版增加了更多兵種，每種各具特色，而有些兵種的能力就改變了，最顯著的是龍騎士飛行隊，以往只有魔法隊和弓箭隊才可以攻擊他們，現在就甚麼兵種也可以攻擊龍騎士飛行隊，只是攻擊力大打折扣而已，但地上部隊受航空部隊攻擊就不能反擊。

另外，魔法隊和砲兵隊都是有反擊盲點的，魔法隊只能攻擊距離剛好等於射程的敵人，即是射程是3時就只能攻擊距離3格遠的敵人，射程以內的範圍都是他的反擊盲點；砲兵隊的反擊盲點就是自己周圍的兩格範圍。利用反擊盲點，就可以輕易擊潰他們。

兵種能力表

兵種	RA	MV	攻／守	特殊能力
劍士隊	1	3	中／中	——
戰斧隊	2	2	強／強	——
魔法隊	3	2	中／中	不受沙漠地形影響
騎兵隊	4	1	中／弱	——
弓箭隊	2	3	中／中	——
忍者隊	1	5	弱／弱	能在山崖和樹林間移動
大砲隊	4	2	中／強	——
工作隊	1	3	弱／弱	可以炸毀周圍的地形物，能預測周圍一格範圍內的寶物
龍騎士飛行隊	2	6	中／中	除了山岳之外完全不受地形限制
格鬥隊	1	2	強／弱	——
僧侶隊	2	2	中／中	不能攻擊，有回復隊友能力

其他影響劇情發展的條件

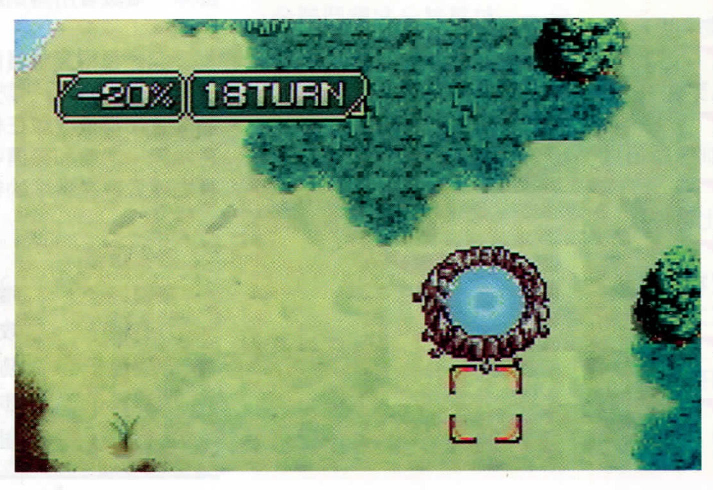
作戰除了上面提到的一般性勝負條件外，還有好些影響故事中出場人物的條件。

在一些版數的戰場，除了目標的村鎮外，還會有些小城砦囚禁着一些重要角色，而敵方部隊中也可能有些不可以攻擊的部隊，如果你不去救城砦中的人或是錯手打了那些不能打的人物，那些角色就不會加入你的隊伍中，不單影響戰力，遊戲的完成度也會降低。

另外，除了主要角色外，那些在布陣時呈暗色狀態的次要角色，假如在戰鬥中被殲滅的話，便會從此在遊戲上消失，所以維持部隊完整便成了遊戲的難度之一。

地形

戰場上分開了多種不同的區域，各地區對部隊都有不同的影響——騎兵除了草地之外，幾乎所有其他地形都會令他們的行速受影響，沙漠只有魔法隊和工作隊才能以正常步速前進，沼澤就對所有隊伍都有影響。此外，所有特殊地形對部隊的防禦力都會造成增減，當游標在地圖上移動時，畫面上會出現地形對防禦力影響的百分比，避免進入降低防禦力的地區、引敵人進入那些地區才動員圍攻是戰略要點之一。



■畫面顯示了地形效果

美女大晒短程攻略

索尼雅街（ソニア）



大和猛派兒子大和翔到索尼亞街教堂見龍戰士後人的神父阿賓，阿賓為了考驗大和翔，叫他到鎮右上角的瑪利安托兒所去趕走頑童拉拿士。大和翔來到托兒所跟瑪安交談，發覺原來瑪利安對母愛和性愛有完全錯誤的觀念。當拉拿士回來，見到瑪利安跟大和翔「搞作一團」，便氣沖沖的走了，還宣稱要向大和翔報復。氣走拉拿士之後回去找阿賓，阿賓叫翔和他的兒子謝魯一同到雷蒙王國見國王，本來懦弱的謝魯不想去的，但在負責他教育的神官莎娜「喊打喊殺」相迫之下，謝魯終於肯跟翔上路。







■跟翔玩捉迷藏的人

隱藏寶物

教堂右上角的木箱　守護種子×1

跟鎮左下角的紅髮男子漢特交談，然後在教堂後面找到他　力量種子×1

雷蒙王國（レイモンド王国）



來到雷蒙王國，翔見到國王，國王告訴他在東方萊布林王國有個名叫路西佛的人以龍騎士之名侵佔其他國家，還操縱會令人變成石頭的黑霧向雷蒙王國進迫，國王原打算向勇者大和猛和龍騎士阿賓求救的，見到翔和謝魯的到來，便顯得很沮喪。跟國王交談兩次之後，黑霧便吹到來，翔在噴水池旁找到謝魯，兩人正一籌莫展之際，一名蒙面劍士埃特出現，號召翔、謝魯和王國殘餘的士兵逃離王國。在前無去路後大有追霧的情況下，埃特叫翔和謝魯以勇者和龍騎士之子的身份，率兵去討伐路西佛。眾人於是重整陣容，向尤利西斯街進軍。

隱藏寶物

右上角城牆旁的木筒　力量種子×1

到城的右上角牆角拾取銀包，拿到右下角房子外跟簷篷下的男人交談　守護種子×1

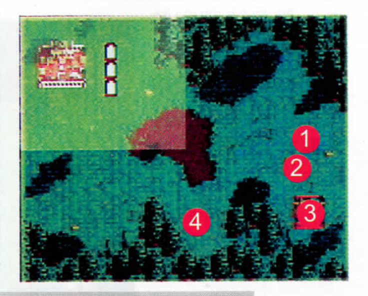
戰鬥1 雷蒙王國至尤利西斯街

限制回數：15回合

以三打四的戰鬥，由於謝魯行速慢，翔和謝魯可以拍檔，由謝魯作遠程攻擊，然後才由翔夾擊。埃特就可以獨自衝上前進削弱人部隊，然後留待兩個小伙子來收拾賺取經驗值。

己方新戰力

大和翔／劍士隊／LV1
AT28／DF27／RA1／MV3
謝魯／戰斧隊／LV1
AT26／DF30／RA2／MV2
埃特／劍士隊／LV5
AT56／DF51／RV1／MV3



敵方戰力

1.劍士隊／LV1／AT18／DF16／RA1／MV3
2.劍士隊／LV1／AT15／DF13／RA1／MV3
3.格鬥隊／LV4／AT54／DF29／RA1／MV4
4.劍士隊／LV2／AT25／DF25／RA1／MV3

尤利西斯街（ユリシーズ）



入城後，翔得知原來所謂路西佛的龍騎士原來他跟低級的惡龍合作，把從敵軍中伕擄回來的士兵洗腦來產生的。翔在鎮中央的一間中發現一個給路西佛捉住的少女妮麗特（ネレイド），跟她交談兩次救她之後，她就會到鎮中多魯黑斯的訓練所去登記參軍，原來她是個魔法師，翔當然到訓練所去召她入伍了。

當翔準備出發的時候，一名騎士突然衝進鎮裏，他是討伐路西佛的卡隆，他在鎮外遇上一個被追捕的少女，所以便把她救走，帶到鎮來。

卡隆把少女交給翔便去出戰，翔這才發現原來個少女就是青梅竹馬的娜塔夏。娜塔夏醒來，說自己是為了作魔導士修煉而離開村子的，埃特就乘機邀請娜塔夏入隊。到約會點約會過後，便可以再上征途。





隱藏寶物

囚禁妮麗特的屋左邊的木箱
守護種子×1
妮麗特房間右邊房中的木箱
力量種子×1

訓練所

卡爾達斯／劍士隊／LV2
AT35／DF33／RA1／MV3
妮麗特／魔法隊／LV1
AT27／DF17／RA3／MV2

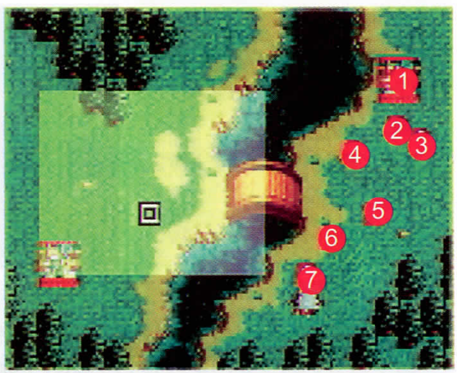
親密化問答

妮麗特　2.沒有這回事，我相信妳的能力啊。
娜塔夏　3.娜塔夏的話一定不會有問題的

戰鬥2 尤利西斯街至拉比亞街

限制回數：15回合

一開始戰鬥，卡隆就被打退到橋頭。應先把卡隆調離戰線等其他人趕來，然後以橋頭為據點，妮麗特和娜塔夏分站橋頭兩側，以埃特做餌引方士兵一隊一隊的攻上來。不要心急衝過橋去，要等陣容完整才進攻，否則卡隆之流一定會被圍攻而死。小心過橋時不要阻塞橋頭通道和各人過橋的次序，否則便會誤了後援。





己方新戰力

娜塔夏／魔法隊／LV2
AT30／DF22／RA3／MV2
卡隆／騎士隊／LV3
AT41／DF31／RA1／MV4

敵方戰力

1.格鬥隊／LV5／AT70／DF39／RA1／MV4
2.戰斧隊／LV3／AT34／DF43／RA2／MV2
3.劍士隊／LV2／AT30／DF26／RA1／MV3
4.騎士隊／LV2／AT27／DF20／RA1／MV4
5.戰斧隊／LV3／AT32／DF40／RA2／MV2
6.魔法隊／LV2／AT25／DF18／RA3／MV2
7.劍士隊／LV2／AT28／DF27／RA1／MV3

拉比亞街（ラビニア）

軍隊來到拉比亞，埃特結識了一個漁夫的女兒妮布瓊（ネプチューン），她是從東邊的吉堡士港街到來，想找男丁來趕走佔據吉堡士的路西佛軍。翔到多魯黑斯的訓練所就可以召她入伍。



當翔打算出村時，埃特叫翔休息充足才出發去。那夜，翔睡不着到外面散步，卻見到娜塔夏和埃特兩人在草堆相會，翔雖然沒有深究下去，但心中就有點兒在意。





翌日，約會過後，就可以出發到特利安農村去。

另一方面，路西佛就指派三魔將的哈狄斯去對付翔的軍隊，哈狄斯回想到自己對瑪奴的愛意，和瑪奴贈他的頸鍊，囑咐哈狄斯在她有危難時要幫助他，所以哈狄斯便毅然出發。



隱藏寶物

右上角木欄前的木箱	力量種子×2
右上角的草堆	力量種子×2

親密化問答

妮麗特	3.妮麗特的魔法好害啊。
娜塔夏	——
妮布瓊	——

訓練所

妮布瓊／劍士隊／LV2
AT37／DF32／RA1／MV3
哥洛哥／騎士隊／LV3
AT38／DF30／RA1／MV4

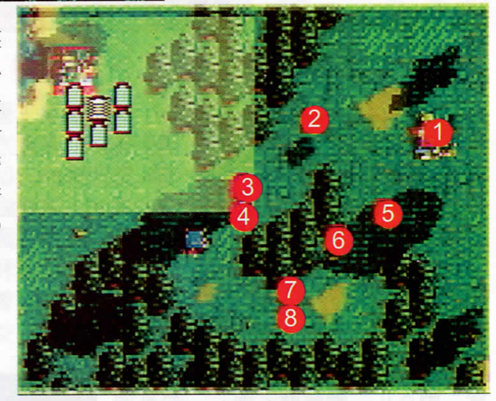
戰鬥3 拉比亞街至特利安農村

限制回數：15回合

南面的復活之泉是攻入特利安農的中繼點，接近泉口的兩隊兵只要以魔法隊掩護劍士就可以收拾，但當你接近泉的時候，南面亦會有兩隊兵殺到，最好是踏在泉上等對方到來，因為復活之泉除了可復活之外，還可以提高防禦力的。



等隊伍齊集，先夾攻敵方魔法師（6）和騎兵（5），我方的魔法師可以衝到中間樹林的轉角處「隔山打牛」的，而走上路的隊伍就應盡量靠北行。小心城中的龍騎士是會衝出城的，所以對付北面的騎兵（2）時不要衝去打，而是引它過來。



敵方戰力

1.陸上龍騎士隊／LV5／AT62／DF67／RA2／MV6
2.騎士隊／LV4／AT43／DF32／RA1／MV4
3.戰斧隊／LV3／AT33／DF40／RA2／MV2
4.劍士隊／LV3／AT37／DF32／RA1／MV3
5.騎士隊／LV4／AT40／DF33／RA1／MV4
6.魔法隊／LV4／AT40／DF27／RA3／MV2
7.戰斧隊／LV3／AT32／DF42／RA2／MV2
8.劍士隊／LV3／AT35／DF35／RA1／MV3

特利安農村（トリアノン）

眾人一入到村，即發現屍橫遍地，很多妖精族的人都死了，而他們就在村口發現瑪爾蕾妮。翔叫埃特幫手參扶的時候，埃特顯得若有所思，翔不明所以。在村中跟地上的屍體交談，他會在臨死前告訴翔他們是受到不明來歷的魔法師襲擊的，但同時提到村中有一個女人不是原來村中的人，另外，村中間有一個女人臨死前囑咐翔救回她的女兒克拉莉絲。





在這條村的右下角有棵樹和一塊石頭，如果在樹和石之間來回地走，就會發現一個空布袋。不過，如果這時不取的話，到第二循環才來取，就會變成40粒種子，所以現在還是別貪心吧。



當翔跟謝魯談到他是龍騎士的後裔時，莎娜突然出現，原來是阿賓在黑霧侵襲之前叫她來照顧謝魯。在謝魯不情不願的情況下，莎娜加入了翔的軍中。她是個相當具實力的魔法師，能力甚至高過埃特。

翔來到瑪爾蕾妮的床前，她已沒有大礙，痛失家人的她請求翔讓她加入，翔答應了。後來，翔來到村中的池邊，見到瑪爾蕾妮正在入浴，她毫不掩飾自己的身體，反而翔因為見她失去了家人而傷心的樣子，給她吻了一下（選「する」）。再回到池邊，瑪爾蕾妮說她把自己交托給翔，叫他不要留下她一人。

約會過後，就可以出城去。

隱藏寶物

中間圍欄中的木箱	力量種子×3
右上角約會點旁的木箱	守護種子×3
左下角房子前的木箱	守護種子×3
羅伊頓房子中的木箱	守護種子×3

親密化問答

妮麗特	——
娜塔夏	——
妮布瓊	×
莎娜	3.莎娜這個名字真容易上口
瑪爾蕾妮	1.我會一直在妳身邊的，妳放心吧。

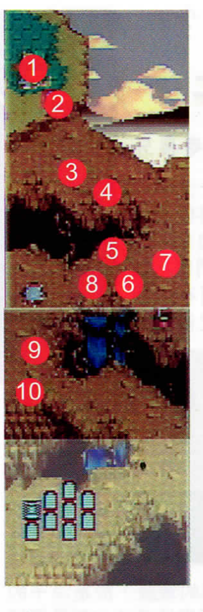
戰鬥4 特利安農村至吉堡士港街

限制回數：22回合

全新設計的一版，之字形的通道上可以分段重整軍容才攻上去。要盡量利用地形優點，以魔法師隔着山崖攻擊對面的敵人以削弱敵人的軍力，而其他部隊就不要一直往前衝，尤其是不要一兩個人就衝到復活之泉去，很容易被圍攻的。



過了復活之泉的之後有一個城，克拉娜絲的姊姊梅爾菲雅就被困在這裏，救出她的話，她就會跟妹妹在吉堡士港街的訓練所登記，否則就只會得克拉莉絲。



己方新戰力

莎娜／魔法隊／LV10
AT90／DF62／RA3／MV2
瑪爾蕾妮／弓箭隊／LV3
AT32／DF39／RA2／MV3

敵方戰力

1.陸上龍騎士隊／LV6／AT70／DF77／RA2／MV6
2.弓箭隊／LV6／AT39／DF52／RA2／MV3
3.騎士隊／LV6／AT54／DF43／RA1／MV4
4.魔法隊／LV5／AT46／DF30／RA3／MV2
5.騎士隊／LV5／AT47／DF37／RA1／MV4
6.魔法隊／LV5／AT46／DF32／RA3／MV2
7.騎士隊／LV5／AT47／DF37／RA1／MV4
8.戰斧隊／LV5／AT46／DF58／RA2／MV2
9.戰斧隊／LV4／AT39／DF49／RA2／MV2
10.劍士隊／LV4／AT43／DF39／RA1／MV3

吉堡士港街（シーボーズ）

來到港口鎮，他們要乘船到隆波尼大陸去。翔先到港街中間財主家去「借船」，然後他在財主屋後遇上商人，商人告訴在特利安農村埋藏了寶藏的事（選「聞きたい」）。



在碼頭，翔重遇在剛才的戰鬥中救過的妖精族女孩梅爾菲雅（メイフェア）和她的孖生妹妹克拉莉絲（クラリス），她們為了替死去的族人報仇，都到了訓練所去登記。兩姊妹的樣子和實力雖然差不多，但性格卻大不相同——姊姊文靜但好幻想，妹妹實際但粗魯。選兵時大家可以除自己的癖好選擇。



在碼頭的另一邊，翔見到埃特和妮布瓊在爭執，而在港街的酒吧，他就遇上一個舞女潘德拉，潘德拉知道翔的身份後，便帶翔到自己的房間，翔以為有甚麼好事發生，原來潘德拉想加入他們的軍中。她為了替死在路西佛軍手中的父親報仇，不單開始修習劍術，還做舞女來籌錢，打算買兵去對付路西佛。

和娜塔夏及瑪爾蕾妮交談過，約會過後，就可以向船長說要出發。這時，莎娜到來對翔說要去查一些事情，所以要暫時離隊。

隱藏寶物

左上方老人布布隆（ブブロン）家中的書架	力量種子×3
右下角娜塔夏屋外的木箱	守護種子×3
多魯黑斯家的書架	力量種子×3
妮麗特屋前的木箱	力量種子×3

訓練所

梅爾菲雅／弓箭隊／LV4
AT34／DF50／RA2／MV3
克拉妮絲／弓箭隊／LV4
AT41／DF43／RA2／MV3

親密化問答

妮麗特	——
娜塔夏	——
妮布瓊	——
梅爾菲雅	3.是嗎……真對不起。
潘特拉	——
莎娜	——
瑪爾蕾妮	——

《同一屋簷下》的遊戲機版？

ROOM MATE~井上涼子~



故事背景及故事前奏

文：山寺良牙

你是一位住在一幢日式兩層高房屋的男性，有一天，你接到由父親大人寄來的信，但你沒有看過信的內容便將它放在書桌的一邊。過了幾天的晚上，門鈴突然響起來，出去一看後，便發現一位年約16至17歲的女子站在門口，她説從今天起就要住在這裏，當時怎也想不出為何有這回事，於是便想起了幾天前收到了父親寄來的信，之後便回到房間將信打開，才得知真是有一位女子來此地暫住，並叫你要以紳士風度去招待這位女子，接着，你便跑回門口，並幫她拿行李及帶她到要住的房間，將行李放好之後，便回到客廳並作自我介紹。這位女子名叫井上涼子，今年17歲，由於父親因工作關係需要全家搬到紐約，但涼子不願意離開日本、離開相處日久的學校及同學，於是便決定留在日本，可惜的是由於涼子學校附近的地方沒有相熟的親戚，於是涼子的父親便拜托你的父親讓涼子住在這裏(事實上你父親與涼子的父親是極好的朋友)，自此之後，你與井上涼子的同居生活便正式開始。

遊戲特色

此遊戲的其中一個最大特色或者是最大的賣點，就是活用了SEGA SATURN內藏的時鍾。遊戲內的流程及生活節奏均會與內藏的時鍾同步進行，即是説，若涼子在早上上學時説黃昏6時會回來的話，當你在黃昏6時後再次啟動SATURN時便會再次見到涼子，相反，在黃昏6時前啟動SATURN是不會見到涼子的(雖然電腦不會計算得那麼準確，5時59分也可。)另外，不只是時鍾會影響進度，連年份及日期也會連帶影響到假期及平日的活動。還有，以一個主觀視點去玩這個遊戲令玩者有一個自己身處在日本的兩層房屋及真正與一位女子同居的感覺。最後，有某些日子更會有特別事件出現，如：聖誕、新年、情人節等……。



獨身男子的家中突然多了一位女子，究竟會變成怎樣？

日本之假期

大家也很清楚這遊戲是日本出品的，而且也是以日式兩層房屋作為背景的，所以在生活習慣上也會與香港有出入，其中一個最明顯的例子就是日本的假日與香港的假日有頗大的分別，現在就列出日本的公眾假期。



一月一日：日本新年
一月十五日：成人儀式之日
二月十一日：日本建國記念日
(特別事件發生)二月十四日：情人節
(特別事件發生)三月十四日：WHITE DAY「情人節回禮日」
三月二十：春分
四月二十九日：綠之日(日本天皇忌日)
五月三日及四日：GOLDEN WEEK(黃金週：日本獨有假期)



五月五日：日本兒童節
七月二十一日：海之日
九月十五日：敬老日
九月二十三日：秋分
十月十日：體育日
十一月三日：文化日
十一月二十三日：勸勞感謝日
十二月二十三日：天皇誕生日及聖誕節
十二月三十一日：大晦日(年尾)

二人生活的地方

這就是你與涼子二人的生活起居場所，是一座典型的日式兩層房屋，總面積接近6000平方呎，如果本人有一所這樣的屋有多好。



1F

地下

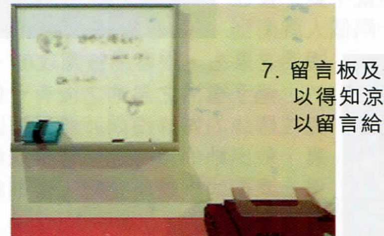
1. 書房
2. 什物房
3. 客廳：經常在晚上與涼子談話及玩遊戲機的地方。

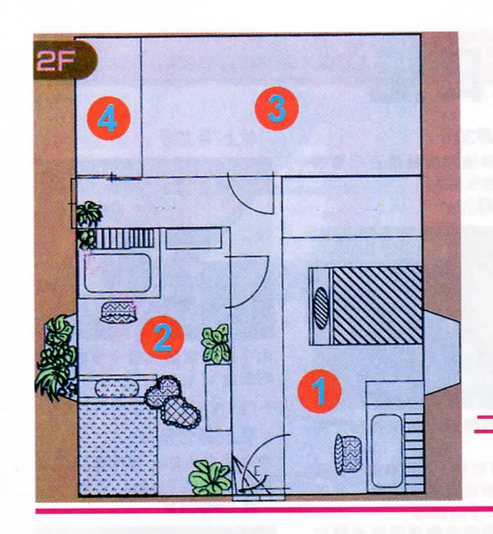


4. 廚房及飯廳：涼子經常在此煮食物及弄晚餐與你一起吃。



5. 洗手間及浴室
6. 正門：在早上的上學時間或放學時間可以在此見到涼子並打招呼。
7. 留言板及傳真機：這裏除了可以得知涼子何時回來外，也可以留言給涼子。






1. 玩者的睡房


2. 井上涼子的睡房

3. 玩者雙親的睡房
4. 什物房。

二人相處之時間

每一天，二人可以談話的時間並不多，而且在一天又分為三個時間帶，因此要盡量要利用晚間的時間與涼子對話進而加深關係。





平日（星期一至星期六）的時間帶分配

早上07:00至09:00

當你在這段時間開始遊戲時，是會在大門口看見涼子的，她除了會向你說聲早晨及留下回家的時間外，有時更會在出門前說一些比較特別的話題，例如夢見了甚麼。另外，你也要說下你今天會何時回來，雖然沒有多大的影響，但你所選擇的時間也會影響涼子的反應。

黃昏 16:00至20:00

這段時間大多是涼子放學回來的時間，可以在門口迎接她，有時她回來時會立刻向你訴苦或說出今天在學校發生了甚麼事情；另外，在這段時間有時會發生一些特別的事件。

晚間 20:00至22:00

在這段時間所發生的事情是比較多的，例如：涼子在廚房做晚飯，一起在客廳看電視節目及玩玩心理或性格測驗等……。另外，在21:00至22:00涼子大多會在房中溫習功課，當然最好不要打擾她。

假日（星期日至公眾假期）

早上 07:00至14:00

這段時間通常也會在大門口會面，特別話題也當然小不了的，由於是假期的關係，所以涼子大多會先向你問問天氣後才會決定去多遠散步，另外，有時也會整天留在家中的。

黃昏15:00至20:00

當然與平日的一樣，涼子大多在這段時間回家（當涼子去了散步時），有時也會對你說一些今天所看到的見聞。

晚間 20:00至22:00

反而在假日的晚間所發生的事情及二人傾談的時間則比較少，可能是涼子去了整天的街而身體疲累吧！

登場人物介紹

井上涼子

出生日期：1979年11月4日（高中二年級）
血型：O
身高：158cm
體重：44kg
三圍：B 84 W 58 H84
身體特徵：健康女孩一名、直長的頭髮、淺茶色的眼。
家庭成員：雙親及一位弟弟。
性格：認真而且非常努力，比較容易哭（月野兔？），鍾意羅曼帝克。
擅長科目：日語及英語
比較弱的科目：數學（非常之差）
所屬學會：網球部及英文會話學會
興趣：讀書、聽歌、唱歌、打網球、作詩、散步。
將來的夢想：能找到一份能活用英語的職業。

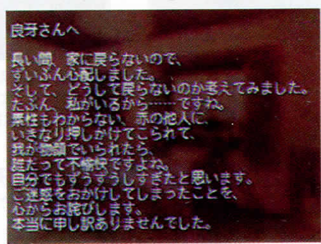
中山理惠——涼子的同班同學，亦與涼子一樣同屬網球學會，經常與比較溫順的涼子一起，性格則比較積極。

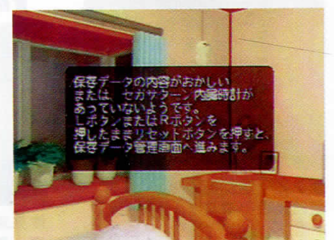
故事中提到的人物

涼子的父親——在一間國際性的公司工作，後來得到公司的賞識被派遣到紐約工作，年齡大約40歲多些。
涼子的母親——主婦一名，年齡大約40歲，當初是反對涼子一人獨自留在日本，後來經丈夫的勸喻後，最終讓涼子獨自留在日本。
井上剛——涼子的弟弟，小學4年級生一名，非常熱愛足球。
涼子的叔父——自由編輯一名，年齡接近40歲，獨身，主要是寫科學雜誌的文章。
山本正廣——涼子及理惠的同班生，足球部所屬，有很多女孩非常傾慕他，他不但經常與涼子玩及吵架，而且對涼子有少許意思。
真悟——網球部的ACE 球員，涼子對他有少許愛意。

嚴重警告——時間不平衡會有不好的下場

各位得知這個遊戲是會根據SATURN的內藏時鐘來進行的，但要知道，若果你刻意將時鐘及日期調整太過份的話是沒有好下場的。如：將日期一下子推至一個月後的話，涼子便會因為你對她太過冷落而搬走。





還有，若將時間搬前是會因記錄日期出現錯誤而不能繼續玩下去。另外，這遊戲是在每一次遇見了涼子後便自動地記錄的，所以，千萬不要在涼子出現或說話時關機，因為這樣會影響到遊戲的紀錄系統。

攻略篇——我的同居日記

1997年1月1日

中午十二時正

涼子突然走來我家，放下行李後二人作自我介紹。

人物設定：良牙

年齡：20歲

出生日期：2月10日

1月2日

早上6時59分

涼子收拾好房間後到她房間參觀。

問題：有沒有打網球？

回答方式：1.打得非常好 2.雖然有玩但不太精湛 3.只是喜觀看

下午5時59分



涼子放學回來訴苦，說學校流傳着涼子與別的男子同居。

你對謠言的反應：1.同居？真是非常大的謠言啊！ 2.將事實說給散謠言的人不是比較好嗎？ 3.哇哈哈，這真是大傑作啊！

黃昏6時30分

玩小測驗遊戲——分析血型與涼子的相性

回答：1.A型 2.B型 3.O型 4.AB型

黃昏7時

涼子在廚房煮晚餐，晚餐是意大利粉，途中不小心被蒸氣燙到。

黃昏7時25分

涼子在洗碗碟時不小心打破了一隻碟而感到內疚，之後你去拿吸塵機收拾破片。

1月3日

早上6時59分

早上打招呼後涼子問你何時回來，之後涼子上學。

回答：1.返工返學 2.在家 3.長期外出（另選時間）

下午4時59分



涼子去了散步後回來。

問題是否不會笑？

回答：1.不會笑、約定不會 2.還未聽到的話不會回答

啊……你的眼神在笑我！

反應：1.我、我不再笑 2.對不起，我不是有惡意的

黃昏6時

涼子在客廳問你是否她來了住後為你增加了麻煩。

黃昏6時15分



你與涼子在客廳一起看電視時，她問你你喜歡看哪類型節目。

問何種節目？

答：1.電視劇 2.娛樂節目 3.運動節目 4.新聞及教育電視

黃昏6時30分



涼子幫她弟弟做予約錄影錄日本職業足球聯賽。

1月4日

早上7時01分

涼子開始習慣住在別人的家中。

下午5時58分

涼子問你的數學成績是否非常好？

答：1.當然非常好 2.完全不行，經常不合格 3.中規中矩啦

原來涼子的數學程度不好，希望你能教她，如果補測也不合格便要在週六補習。涼子要你教她數學，應不應承？

答：1.好吧！包在我身上 2.我認為自己溫習會比較好 3.唔~雖然沒多大自信，也幫一下吧。

溫習過後，涼子說當集中精神去溫習才發覺數學是這麼有趣。

回應：1.我的教導方法較好呢 2.呀……反而我越來越討厭數學 3.我都沒大多自信，希望你能明白啦！

黃昏6時30分

涼子突然問你喜不喜歡甜的人食物？

答：1.喜歡甜的食物 2.雖然不是討厭 3.唉，見到都想嘔

其實涼子在商店街的餅店買了蛋糕，希望與你一起吃。

黃昏6時45分



你見涼子托著頭好像很痛苦似的，原來她因為生智慧齒而弄至牙痛。

下午7時

涼子問你是否要咖啡，是否加糖加奶？

回應：1.唔該兩樣都要 2.只要砂糖 3.純黑咖啡

原來涼子曾經跟她父親學過沖咖啡，所以十分好飲，之後涼子再問你會怎樣拿咖啡杯？

答：1.拿住全隻咖啡杯 2.用一隻手指拿起 3.用兩隻手指拿起

其實這也是涼子的一個心理測驗，是證明你會怎樣對待愛情。

1月5日

早上7時01分

大清早起床，涼子便問今天你要怎樣做。

答：1.外出 2.在家 3.長時間外出

之後，涼子便會說今天留在家中並問一下收垃圾的時間。再者她又說以後垃圾的事就交由她負責。

你的反應：1.不用太過擔心也可 2.讓我來幫手

黃昏6時

涼子來電，說要開第二次的派對，大約會在9時前回來。

晚上9時15分

涼子與她的同班同學理惠回來，說太過夜回來真對不起。

反應：1.沒關係，反正家中又沒有門限 2.很麻煩呢，我家是以7時為門限

理惠走了以後，涼子又再次向你道歉

反應：1.我沒有怒、不用介意 2.下次早些回來

1月6日

早上8時

你問涼子對於這個鎮有甚麼感想。

晚上7時

涼子回來並回房更衣。

1月7日

早上7時30分

涼子上學

晚上7時59分

涼子回來時與她說說由此地到學校遠不遠。

晚上8時30分

涼子因為今天曾跑過馬拉松而肌肉酸痛。

問你跑馬拉松的成績怎樣？

答：1.非常勁 2.完全不行 3.有跑完全程馬拉松的經驗

1月8日

早上8時30分

今天涼子起床時覺得頭痛。

下午4時59分

行動：1.敲門 2.甚麼也不做

涼子在房中溫習功課。

下午7時



涼子接到雙親由外國打來的長途電話，因太久沒聽到雙親的聲音而感到寂寞。

1月9日

早上8時30分

涼子對於繁忙時間火車擠迫程度甚表不滿。

下午6時30分

涼子回來後你問她是否已習慣了這裏的生活。

下午8時20分



涼子突然問起你有沒有戀愛經驗。

答：1.當然有，太過有型都甚為麻煩 2.應該有吧 3.沒有、都未試過同女子傾談過。

涼子的同學有戀愛問題希望你幫忙解決。傾談後，涼子說你的戀愛經驗也頗為高。

回答：1.戀愛的問題就是如此 2.沒有這回事 3.我只是從書本及觀看劇集得來的知識運用

1月10日

早上8時45分

涼子說昨晚的英文科溫習有少許地方不明。

黃昏6時01分

說昨天的戀愛問題完滿解決。涼子說她還未試過向其他人告白。

反應：1.那真是太可惜了 2.還是只是懂說謊 3.真是意外，還以為你非常受歡迎。

1月11日

上午7時01分

說今天放學後有學生集會。

黃昏6時05分

涼子忘記了做數學功課，希望你幫忙。

回答：1.功課如果不自己做的話 2.可以

晚上7時30分



涼子在玩遊戲機，見有很多遊戲問你有多少遊戲？

答：1.兩三隻 2.十隻以下 3.總之有好多

晚上8時

涼子的樣子不太妥，原來太過疲勞，有少許發燒。

1月12日

早上8時10分

涼子想去附近的鄰居拜訪。

你的反應：1.是的，快些去會比較好些 2.可是，我們都沒有與鄰居來往

下午5時01分

涼子買了很多好吃的東西準備給你吃。但是你說不用介意，涼子則以為自己做的菜不好吃。

你的回答：1.我又沒有這麼說 2.有少許擔心 3.味道不好，而且又弄至肚痛

晚上7時30分



涼子原來煮飯失敗，今晚唯有吃飯盒。

1月13日

早上6時59分

涼子將借來的一大堆書還回學校圖書館。

晚上8時01分



涼子在商店街的一間古董店買了一個古冷酒桶並趁機認識了該店的老板娘

晚上8時30分

涼子問附近有沒有人飼養大隻的狗？

答：1.有 2.應該沒有這麼大的狗之後說散步時遇到一隻大狗。

接着問你有沒有養寵物？

答：1.以前有養狗 2.雖然不是狗但有養過 3.家中不能養寵物

原來涼子以前家中有養了一隻狗。

晚上9時

涼子收到住在溫哥華的外祖父寄來的信。

晚上9時30分



涼子拿着一本時裝雜誌問你她穿甚麼衣服才好看？

答：1.女孩的服裝 2.整齊的衣服 3.和服

1月14日

早上7時30分

你說喜歡一個活潑的涼子。

黃昏6時31分

涼子回來時的表情不太好，於是你的反應：

1.有任何煩惱的話便找我一起吐啖 2.請不要這麼說 3.知道了，我不再追問下去

之後理惠打電話來，說今天涼子在學校與正廣吵架。接着，你的反應是：

1.想聽一下詳細情形 2.不追問，直接叫涼子聽電話

晚上7時30分

涼子突然問你，她是否一個不可愛的女孩？

答：1.沒有這回事 2.非常不可愛 3.不大清楚

答了之後你便問她究竟今天發生了甚麼事。

1月15日

早上7時15分

涼子向你問天氣後便出去散步。

晚上7時15分

涼子心情很好的回來並立刻回二樓的房間，你的反應：

1.上去房間看看 2.什麼也不做

原來她買了一隻新的CD。

晚上8時30分

涼子突然向你説聲多謝，原來她向你傾訴後心情變好，而且昨天的事件亦無事地解決了。

1日16日

早上7時20分

涼子昨晚睡覺姿勢不好弄傷了頸。

黃昏6時30分

理惠突然來電希望第二天能來你家遊玩及住宿一宵。

你的反應：1.沒有這回事，可以讓她來這裏 2.不好意思、可否拒絕

晚上7時30分



涼子想查看新年的賀年咭有沒有中獎，她中了，但你則：

1.中大獎 2.只得一張大郵票 3.全部落空

晚上8時01分

涼子突然趁你不留神拍了一張你的照片，好讓她拿回學校給人看。

晚上8時31分



看到涼子打大呵欠，原來她這幾天只睡6小時，當然睡眠不足。還有問你當不能睡的時候會怎樣做？

答：1.一直起身直至想睡 2.在被窩中捲來捲去 3.走去打機

1月17日

早上7時40分

涼子想在上學前去沐浴一下。

黃昏6時50分

涼子帶同理惠回家，理惠説涼子經常為你帶來麻煩，真不好意思。你的反應：

1.沒有什麼麻煩 2.真的，經常找麻煩

晚上7時15分



涼子與理惠在打機，但涼子敵不過理惠，於是便叫你去對戰一回合，回答：

1.OK 2.NO

晚上7時45分



涼子與理惠正在説今天放學乘火車的經歷。理惠突然問你高中時代有沒有去找女朋友及對戀愛的看法？

答：1.沒必要去追女孩 2.有很多女朋友 3.各人有各人的看法

1月18日

早上8時10分



二人昨晚幾乎過宵談話，弄至睡眠不足。

黃昏6時10分

收到電費單。

1月19日

早上8時15分

涼子今天留在家並順道幫你洗衣服。

下午12時05分

涼子又向你玩心理測驗，先問腳板有何處已鬆弛？

答：1.指尖 2.腳根 3.全體

這是表現你的性格。

下午1時

涼子説與朋友行街時有攝影師希望幫涼子影相，但拒絕了。

下午2時

涼子問你以前500元紙的人像是誰。

答：1.岩倉具視 2.織田信長 3.蘇路曼馬東（音譯）

下午3時

涼子出外寄信並問你有沒有利用過通信教學？

答：1.有 2.無

黃昏6時

涼子在廚房弄明天的便當。

1月20日

早上8時20分

涼子腳痛。

晚上7時55分

收到煤氣費。

晚上8時20分



涼子不知在何處掉了銀包，涼子讚你真是一個懂得在社會上生活的人。

反應：1.這是應有常識 2.以前曾經弄掉了信用卡

晚上8時45分



與涼子談起網球的事。

晚上9時15分

涼子談起車站前開了一所新的快餐店。

1月21日

早上8時40分

涼子談起今天推出的新CD想去買一隻。

黃昏6時05分

收到水費單。

晚上7時01分

涼子説今天在火車上被色狼摸屁股。

晚上7時30分

涼子問附近有沒有野貓居住？

答：1.有 2.好像沒多見

接着又問你喜歡貓還是狗？

答：1.狗 2.貓

晚上8時30分



涼子在古董店買了一個面具，之後問你有否記起上次買了什麼？

答1.冷酒桶 2.書架 3.小的銀飾物

1月22日

早上8時59分

涼子昨晚夢見自己打勝了一場比賽。

黃昏6時59分

理惠打電話來與涼子談論明天的網球比賽，又叫涼子做個便當給真悟。

1月23日

早上7時



涼子晨早便起床弄便當給真悟。

早上8時

涼子上學，説回家時間已寫在留言板。

1月24日

早上7時59分

説已離開新年還有一個月，之後便上學。

黃昏6時10分

涼子在看昨天比賽的錄影帶。結果輸了，你的反應是：

1.比賽若果輸了便變得沒有意思 2.結果始終是比較重要的 3.不會再去考慮這麼難的事（勝負的問題）

晚上7時

涼子在網球練習時弄傷了腳。

晚上7時30分

涼子説今天用英文去帶一位外國人的路。問如果有外國人向你問路時會怎做？ 答：1.直接帶路 2.來到日本就該用日語 3.逃之夭夭

晚上8時

涼子在看問答節目並問你有沒有參加過這類節目？

答：1.有 2.無 3.我是問答之王，當然出場

1月25日

早上8時25分

涼子昨晚發惡夢。

晚上7時35分

理惠來電説涼子與另一男同學一起乘火車回來。

晚上8時30分

詢問涼子為何這麼晚回來並叫她下次遲回來請打電話。

1月26日

早上8時50分

涼子與朋友到涉谷購物。

晚上7時04分

涼子買了小食回來，她叫你張開口，你的反應：

1.呀……！ 2.一口吃下去 3.默不作聲

晚上7時35分

涼子説即將開飯，幫忙收拾一下，之後問你喜歡西式的餐單還是日式的？

答：1.日式 2.西式

晚上8時

涼子問你喜歡高的女孩嗎？

答:1.比自己高的就…… 2.喜歡有型的女孩 3.不介意

晚上8時30分

再次性格測驗，如果櫈上有很多好吃的西餅你會拿多少件？

答：1.1件 2.3件 3.拿很多

這測驗表示你的佔有慾及對愛情是否專一。

晚上9時



涼子遲回家。

1月27日

早上7時31分

涼子昨晚夢見自己結婚。

晚上7時30分

涼子一臉不愉快的回來。

反應：1.去看發生何事 2.暫時擱置

1月28日

早上8時05分

第二天，涼子還是好像不太精神，究竟發生了什麼事。

晚上7時02分

涼子還是不肯將令她心情變壞的事説出。

晚上8時04分

理惠來電，説涼子近來因為戀愛的問題而心情低落，可是理惠又不説出詳細情形，只叫你去安慰她一下。

晚上9時



你進入涼子的房間去安慰涼子，原來她失戀。

1月29日

早上8時22分

涼子好像還是沒精神地上學。

下午6時30分



涼子在商店街的花店買了一枝為喻為「努力的玫瑰」放在房間。

1月30日

早上8時30分

涼子覺得身體不太妥，好像患了傷風。

1月31日 早上7時59分

涼子因放在房中的盆栽生了病而悶悶不樂。

2月1日

早上7時30分

涼子説不知誰人在結了冰的學校泳池拋了一個綠色的球弄至很大件事。

黃昏6時



涼子在觀星。

2月2日

早上8時22分

涼子約了理惠往池袋去天象館看星星。還説她的叔叔年近40還是獨身，是否很有型？

答：1.獨身貴族不是太好嗎？2.如果是我就想建造一個幸福的家庭

晚上8時10分





涼子在客廳看小説，之後便一起喝日本茶。

2月3日

早上8時01分

涼子説今天是節分，今晚回來後要不要一起撒豆？

答：1.撒 2.不撒

晚上8時

為了讓涼子回復開朗的心於是便去借一盒錄像帶回來，借甚麼帶呢？

戲名：1.仙樂飄飄處處聞 2.美女與野獸 3.給天使的愛之歌1&2（譯名）

晚上9時

與涼子一起看錄像帶。

2月4日

早上8時

涼子昨晚看書看至凌晨4時才睡，結果睡眠不足。

晚上7時

涼子引誘你一起去玩遊戲機。

晚上9時30分

涼子多謝你對她的安慰而送你一個香味茶壺。

2月5日

早上7時33分

涼子問你有沒有看今早的新聞？

答：1.有，好大件事呢 2.今日很太平呀 3.沒有看

晚上7時11分

收到電話費。

晚上8時15分

與涼子談論即將升上高中三年級。涼子説你非常溫柔，你的反應：

1.害羞 2.笑 3.裝模作樣

晚上8時45分

涼子在學校因不懂數學而被老師責罵且心心不憤。之後涼子問如果可以重頭來過希望在哪個階段再來過？

答：1.嬰兒時 2.小學生時 3.不想再重頭來過

晚上9時40分

你説涼子的咀唇爆烈。

2月6日

早上7時40分

涼子説你的樣子好像未睡醒。你的反應：

1.想睡覺 2.沒有這回事

黃昏6時05分

説今天地理課後將地圖放回資料室但怎也放不進那存放地圖用的紙筒。

晚上7時05分

你認為涼子房的暖氣不足，於是你將自己的暖爐也給她。

晚上7時45分

涼子問你家有沒有電暖卓，有是有但沒有地方可安放。

晚上8時10分

涼子説近來非常寒冷，經常結霜，令到運動場不能用。還有問你知不知道霜是怎樣結成的？

答:1.知道 2.不知

2月7日

早上8時30分

涼子説你今天的心情似乎太緊張。

晚上7時07分



收到了一封給涼子想約涼子出街的FAX。

晚上7時37分

涼子想起夏天一家人到海邊渡假。

晚上8時18分

理惠來電説出今天收到的FAX的來源。

晚上8時48分

涼子埋怨今天沒水又不通知她。

2月8日

早上7時47分

涼子説你臉色不太好。

反應：1.是的，有少少倦 2.沒有這回事

黃昏6時26分

涼子説今天在學校打破了不少煮飯用的玻璃罩。

晚上7時17分

與涼子説回以前的小朋友節目。

晚上7時57分

涼子説學校在中午飯時像戰場一樣。

晚上8時38分

涼子問你吸不吸煙？

答：1.吸 2.不吸煙

然後説今天在學校發現了香煙弄至大件事。之後再問你以前有否被罰停課？

答：1.沒有 2.有

2月9日

早上7時47分

涼子約了朋友去看海，問你有沒有去過？

答：1.當然有 2.沒有去過

下午7時07分

涼子回來。

晚上7時37分

涼子説學校運動場的地基傾側了。

晚上8時18分

涼子找英文字典準備英文學會的活動。

晚上8時55分



涼子在古董店找來一件飾物，你的反應：

1.那是甚麼 2.啊、那是……

晚上9時19分

涼子借電話去罵那位送FAX來的山本正廣。

2月10日

早上8時08分



怎麼起床時還是烏天黑地，之後PON！的一聲，原來涼子幫我慶祝生日，之後在大門口問我是否附近發生火災？

答：1.是的 2.沒有

黃昏6時06分

涼子説今天在清掃實驗時手多玩玩那人體模型，可是又不懂將內藏放回原位，於是將剩下部份放在老師的櫃桶便一走了之。

黃昏6時36分

涼子問有沒有日英辭典，之後説今天有一位外國留學生入學。之後再問你如果對着一個外國人你會問他甚麼？

答：1.來到日本後的感想 2.能否吃納豆？3.是否喜歡日本女孩？

晚上7時17分

涼子説今天學校有避難訓練。之後問家中有否防災袋？

答：1.有 2.沒有

晚上7時50分

涼子説今天學校運來了一座銅像。

2月11日

早上8時53分

涼子出外散步並問你今天的天氣。

回答：1.晴天 2.雨天 3.下雪

晚上7時15分

涼子回來。

晚上7時57分



涼子在古董店找來一對愛情介指。涼子説是禮物，你的反應是：

1.何人送的 2.是否男孩

晚上8時30分

涼子問你有否試過HOME STAY？

答：1.有 2.沒有

晚上9時30分

涼子問應否幫朋友向朋友的情人表白？

答：1.幫忙 2.不幫

原來涼子的朋友希望涼子代寫情信。

2月12日

早上7時47分

涼子問你今天有沒有地震？

答：1.有 2.沒有

黃昏6時48分

涼子又在電話大罵那位山本正廣。

晚上7時17分

涼子説今天學校發生大爆炸。

反應：1.煤氣爆炸 2.恐怖份子？

原來是有人將噴霧劑放進垃圾桶，當垃圾放進焚化爐時便大爆炸。

晚上7時37分

涼子問你曾否與其他人接吻？

答：1.有試過 2.沒有 3.不能答

晚上8時08分

涼子説今天在學校看到幽靈，之後你答：

1.是否美麗的？2.果然很恐怖

2月13日

早上7時12分

涼子問你信不信有UFO？

答：1.信 2.不信

黃昏6時14分

涼子在廚房做一些特別的食物，但又不給你看。

黃昏6時46分

涼子説今天因火車出故障而弄至遲到。

晚上7時27分

涼子借了錄像帶回來看，之後問你喜歡哪類影帶？

答：1.荷李活的戲 2.B級及恐怖片 3.動畫

晚上8時28分

涼子問你能否駕車？

答：1.能駕車 2.能駕電單車 3.不懂

2月14日

早上8時

大清早涼子便問你今天狀態如何？

答：1.非常好 2.一般 3.想去睡

黃昏6時06分



涼子問你今天有沒有收到情人節朱古力？

答：1.有少許 2.不容易有 3.沒有過問這事

之後涼子便給你一點親手做的朱古力。

黃昏6時36分



你希望聽聽涼子的初戀

2月15日

早上8時10分

涼子問你狀態後上學。

黃昏6時11分

涼子説今天在學校打掃時弄壞了教學用的指南針。

晚上8時



涼子初次玩RPG甚麼也不懂。

2月16日

早上8時20分

涼子去探望生了病的同學。

晚上8時

再次收到山本正廣的FAX

2月17日

早上8時01分

涼子上學。

黃昏6時51分

涼子説今天在學校滾下樓梯。

晚上7時52分



涼子收到賀年咭的獎品，問你內裏是甚麼？

答：1.毛蟹 2.松板牛肉 3.松茸

2月18日

早上8時30分

涼子上學。

黃昏6時31分




涼子收到由美國打來的長途電話，説母親因病倒下。

2月19日

早上7時39分

涼子因昨晚對你發怒而道歉。

黃昏6時40分

再次因昨日的事而道歉，並説只去美國半年。

2月20日

早上8時35分

涼子上學。

黃昏6時36分

涼子説今天在打掃時被粉筆粉污校服。

晚上8時30分

涼子問你她應去美國還是留在日本？

答：1.當然要去 2.給我留在這裏

但最後還是決定去美國探望一下母親比較好。

2月21日

早上7時

涼子説突然要去美國需要辦很多手續非常麻煩。

黃昏6時05分

涼子打電話給在美國的父親。

晚上7時30分

涼子去了公園發呆。之後她回來，你想向她説些事，但：

1.沒甚麼事 2.雖然時間短，但過得很快樂。

晚上8時30分

涼子打電話給她的外公。之後涼子問你有否記起住在溫哥華的外公及外婆？

答：1.記得 2.沒有初次聽到。

晚上9時30分

涼子打電話給她的叔父。

2月22日

早上7時01分

涼子哼着歌的上學並説今天有很多事要辦。

黃昏6時06分



涼子的同學為她開送別會及寫記念冊，之後涼子也叫你寫一句祝福的話，你會寫：

1.希望有愉快的半年 2.SEE YOU AGAIN！ 3.會等待你！

晚上7時

涼子打電話給班主任。

晚上8時

涼子打電話給理惠。之後涼子問你你懂不懂使用電子郵件？

答：1.懂 2.完全不懂

晚上8時30分

慎悟來電。

2月23日

早上7時



涼子覺得憂心，因為即將往美國。還有，可否應承涼子在送行時不會流淚。

晚上7時07分

涼子將愛情介指的其中一隻交給你。

2月24日

早上7時

説行李非常多希望不要過重。

黃昏6時16分

涼子説今天學校來了一位大學教授演講，可惜不明白他在講甚麼。

晚上7時

你問涼子是否準備好心情去美國那處。結果還是正在煩惱中。

晚上7時31分



涼子用相機與你拍照，希望能夠給她的雙親看。

晚上8時30分

涼子向你詢問一下有關美國的入境手續。

2月25日

早上7時

問你天氣後便上學。

黃昏6時01分

涼子要求在她走後由你去照顧那些盆栽。

回應：1.可以、讓我來吧 2.接着該怎辦

講解後，涼子送了你一盒MARRY GOLD。而此花的花語是「別離的悲傷」。

2月26日

早上7時02分

涼子上學。

黃昏6時03分

今天為了到美國大使館取得簽證而早退。另外涼子問你有沒有駕照？

答：1.當然有 2.沒有

之後，你要求涼子給你一枚她的照片，她覺得害羞。

之後你的回應:1.不會害羞的 2.果然有些害羞

晚上7時07分



涼子在房間練習結他。

2月27日

早上7時47分

涼子上學。

下午5時55分

涼子説學校網球部來了一位新的隊員。

2月28日

早上7時

涼子上學。

下午4時14分

涼子説近來色情狂比較猖狂，要多注意。

晚上8時15分

涼子説兩日後便要到美國，有點捨不得。

3月1日

早上7時

涼子説終於到了3月，又即將升高中三年級。

下午4時05分

街上的留言板正寫着小心玻璃，叫你要留意不要亂拋垃圾。

晚上8時

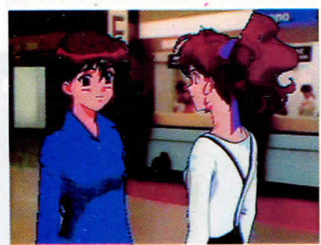
涼子不知在屋中幹甚麼呢？

3月2日早上7時（最後一天）



涼子竟究整夜在幹甚麼呢？原來她不捨得與你分離，利用整夜的時間作了一首曲給你，聽過這悠揚的樂韻後，你便説：「我一生也會記着這首樂曲。」之後，涼子便回房間收拾行李並一起去成田機場。

到了成田機場後，首先理惠會向涼子説一段祝福的説話，之後，理惠便説先走開一會，以免礙着這對小情人。接着，涼子便説今天還為我送機，非常多謝，她説不知為何心中仍是十分緊張，之後你便説她當初拿







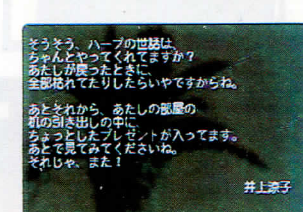


着行李到我家時也嚇到，一個可愛的女孩突然走來一位獨身男性的家暫住。之後，她又説起初在你家暫住的頭兩、三日經常掛念着家人並伏在床上哭，但你竟然如家人一般的招待涼子，她非常感謝。接着，機場的廣播響起，並叫你小心保重身體及幫忙照顧那些盆栽，還説抵達美國後便會立刻寫信給你。在想進入禁區前的一刻，涼子的心感到很痛，之後，涼子便衝過來向你作離別的一吻，之後便進了禁區。

涼子進了禁區後，理惠再次出場並説涼子今次意外地大膽，之後你問理惠是否見到剛才的情景，她説不只她見到，周圍的人也見到了，再説這樣不是太好嗎，這麼浪漫的別離場面很像愛情戲，雖然雙方都會覺得寂寞，但半年後一定會再次重逢的。



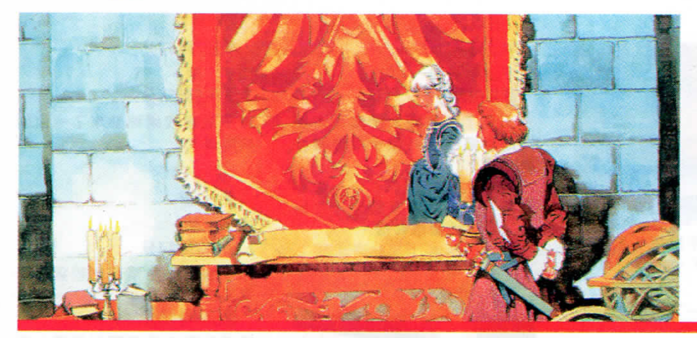
十天之後，在家中收到涼子的信，並説美國的生活也十分好，信中最後提到放下了一件禮物在涼子房間的書桌，於是你上去看一下後，原來那就是在機場的接吻照片，作為給你留念。過了此段後，便是此遊戲的PERFECT ENDING。





ROOMMATE～井上涼子～攻略 完





TERRA PHANTASTICA

從天而來的使者、從神而來的使命……

文：阿三

上文提要

在亞歷古西斯二世及迪拉之領導下，最後成功驅逐敵軍，解救了被惡魔軍佔領的威斯亨公國(ヴェルシェン公国)。之後，神話國再度出兵到「候頓公國」(ヒュロン公国)討平造反的異教徒。會不會是惡魔國「布科隆」幹的好事呢？

原來幕後黑手是與西里斯奧帝國(セレシオン帝国)的敵對國——「奧里安共和國」(アルビオン共和国)指揮官「巴巴拉」(バーバラ)女公爵的侵略陰謀。得到從西里斯奧帝國派來的皇帝直轄監察官「米卡隆」(ミカエル)公爵援軍協助，結果順利平息暴亂，同時亦於戰役中得到不少有用的道具。

及後，神話國第三次召集各國組成盟軍出兵威斯亨公國，徹底消滅惡魔軍團。連場苦戰後，終於將敵軍一掃而空。更將「亞魯瑪王國」(アロマ王国)軍隊圖謀坐收漁人之利的美夢粉碎，成功氣走亞歷古西斯二世的伯父「祖利亞七世」(ジュリアン7世)，同盟軍凱旋而歸。

在勝利後國務會議上，得悉「里安拿」郡(リオラ)發生叛亂，卡璐妮舞(カロリーヌ)將軍要求派兵增援，事情非同小可。於是亞歷古西斯二世決定御駕親征，鎮壓叛亂。最後成功搗破叛亂份子的巢穴，將其一網打盡，戰事亦隨著叛軍首領「蒙妮坦」(モニカ)的陣亡而告一段落。叛亂平息後，更受到「米卡隆」公爵親臨神話國，代表皇帝勳受獎賞。在私下傾談中，「米卡隆」公爵籍機會向迪拉表白心跡，還將家族的全家之寶送給迪拉，箇中心意已經不言而喻了……



補充

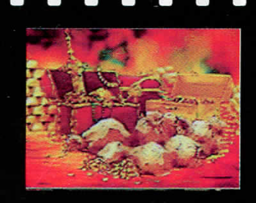
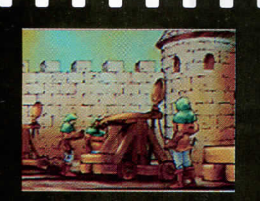
(1.)第四章國務會議中，若決定不徵收重稅，除了投石車隊不會出現外，到達第六章時會遇上不同的事件，戰役亦會有所不同。

(2.)在第六章進入戰爭版圖前，會於軍營內逮捕到一名想行刺迪拉的少女，少女被捕後，可選擇「依法處置」或「放了她」。不同的選擇將會對第九章的內容構成影響，留意。

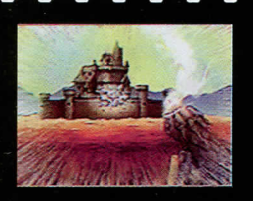
(3.)於MAP 16「自由之名的起源」版圖中，若有隊友不幸在戰役中陣亡，就會出現第七章的「冥府幽靈」事件。沒有的話，在第七章的君主育成之後，就會直接進入第八章，並不會有上述的事件出現。











第八章　帝國繼承戰役

國務會議

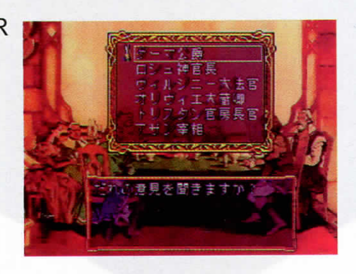
（1）議題提案動議

議題：神話國應否出兵討伐暗殺西里斯奧帝國皇帝，自封為皇的米卡隆公爵



（2）由出席者對議題提出意見

NAME	ANSWER
達馬公爵	反對
路遜神官長	反對
維珍妮大法官	贊成
奧利貝爾大提督	反對
杜里斯坦官房長官	贊成
亞瑟宰相	贊成





（3）皇帝之決定

決定出兵，討伐米卡隆公爵

（4）緊急報告

惡魔軍團向「威斯亨公國」開戰，及「里安拿」郡被亞魯瑪王國軍隊入侵。





（5）下一項提案

議題：推舉朵拉為將軍



（6）集體意見表決

集體贊成佔多數……決定朵拉為將軍

集體反對佔多數……朵拉未能成為將軍

君主的育成

亞歷古西斯二世認真地向迪拉問了一個問題，要求她誠實的回答。問題是：「現時神話國三面受敵……在這絕望的狀況下，能否久延殘喘下去？……」迪拉應該怎樣回應才好呢？



迪拉的回應	結果
有死之決心（死をも覚悟せよ）	武勇＋ 仁德＋
是一舉擊倒敵軍的好時機（敵を一挙に倒す好機）	武勇＋ 知性＋
都要打算承受落荒而逃的屈辱（最後は逃げる屈辱も考えよ）	仁德＋ 知性＋

執務室

決定首回進攻路線

—進軍「威斯亨公國」，迎戰惡魔軍團（MAP 18～19）

—進軍「里安拿」郡，迎戰亞魯瑪王國軍隊（MAP 20～24）

—進軍「皇帝領」，迎戰米卡隆公爵（MAP 25～27）

戰法系數

不同兵種各擅勝長，每項能力自然各有不同，陣式配合尤顯重要。實戰時部隊所持戰法及佈局是否配合，足以左右整體表現，影響勝負。下列所載的是各兵種的戰法系數，供各位於選擇戰法時作為參考。計算方法如下：

攻擊力及防禦力——

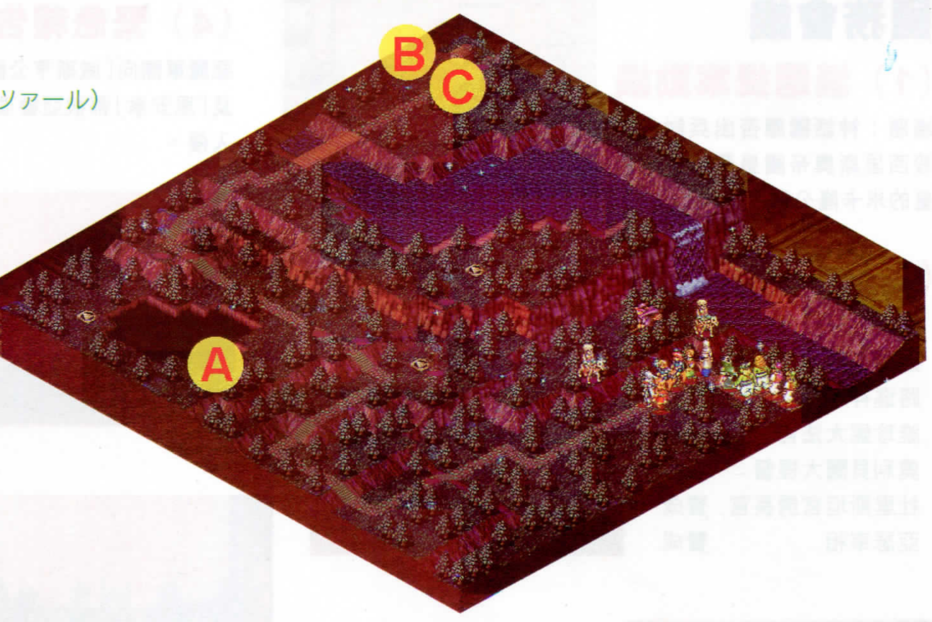
（指揮官能力值＋部隊能力值＋道具修正值）×戰法系數

移動力——

部隊移動力×戰法系數

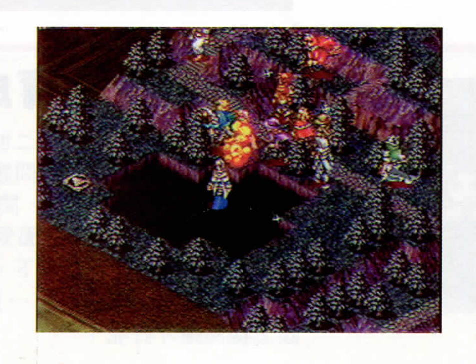
MAP 18～皮爾亞魯的圈套

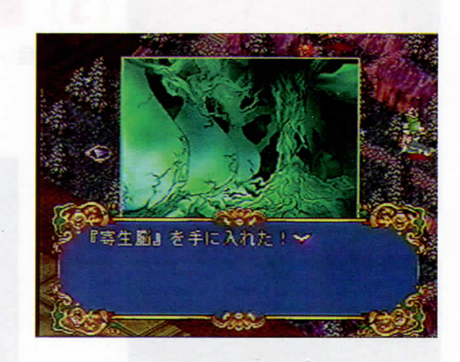
勝利條件 打倒敵方首領「皮爾亞魯」(ベツァール)
敵軍數目　11
新增將領 ——
敵將(司令官) 皮爾亞魯









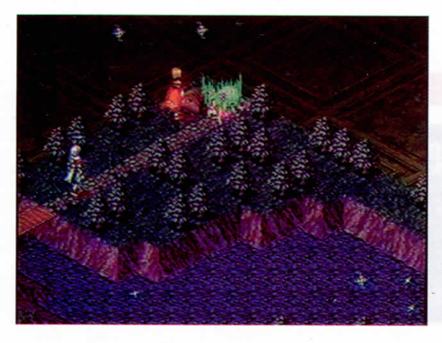


探索場所

A　皮爾亞魯的秘密研究所，探索可得「寄生腦」
B　敵方援軍出現地點
C　敵方首領「皮爾亞魯」

敵方部隊實力不算強，但是爆彈卻無處不在，亦無跡可尋。爆彈殺傷力約70至140點不等，要經常留意自軍的HP值，隨時隨地補充能源。以最快速、最少TURN數為目標，解決皮爾亞魯。另外敵方會有援軍出現，為數不多，但不要單獨應戰，合力殺敵方為上策。





戰法系數表

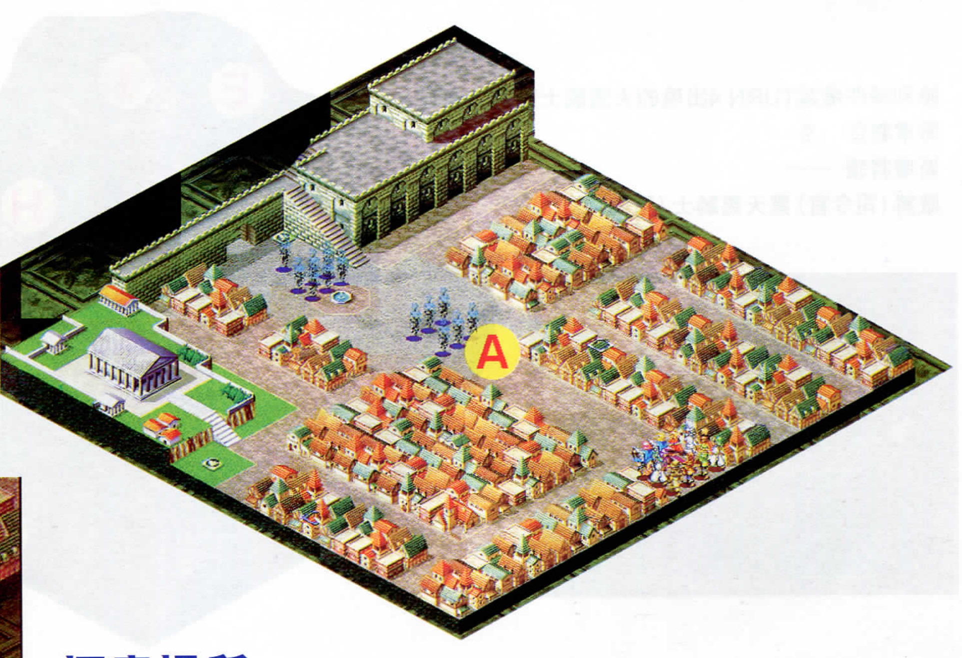
重步兵

戰法	移動	白攻	白防	射攻	射防	側防	背防
行軍之法	1	0.2	0.8	0	0.8	0.9	0.7
襲擊之法	0.6	1	1	0	1	0.8	0.6
堅陣之法	0.3	0.4	1.2	0	0.6	1	1



MAP 19～過大的代價

勝利條件打倒敵方首領「皮爾亞魯」
敵軍數目　13
新增將領　——
敵將（司令官）　皮爾亞魯





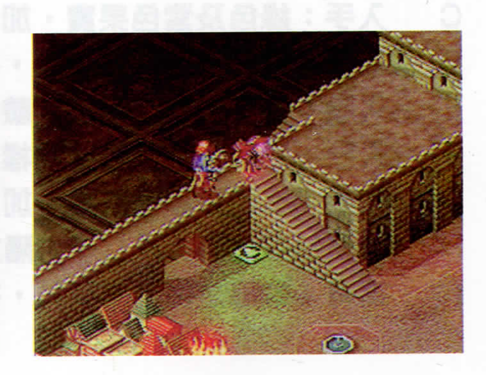
探索場所

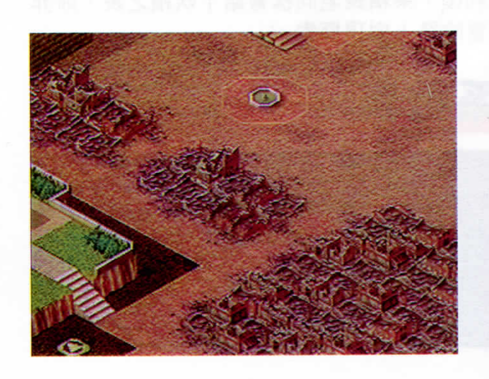
A　迪拉通過此處後全城會著火焚燒

為了追補落荒而逃的敵將皮爾亞魯，迪拉決定乘勝追擊，全軍向神殿推進。敵軍數目不少，在作戰初期敵方會將通往廣場中央的入口封住，令軍隊前無去路。若要通過，劇戰勢難避免。如能於2 TURN內將封住入口的6隊敵軍殲滅，萬事都好辨。









戰法系數表

輕步兵

戰法	移動	白攻	白防	射攻	射防	側防	背防
行軍之法	1	0.2	0.8	0.3	0.8	0.9	0.7
襲擊之法	0.6	1	1	1	1	0.8	0.6
散開之法	0.8	0.5	0.7	1.2	1.2	1	0.8

MAP 20～就這樣……種子發芽了

勝利條件殲滅TURN 4出現的天馬騎士團（共3部隊）
敵軍數目　9
新增將領　——
敵將（司令官）黑天馬騎士（重飛兵）





探索場所

A　TURN 2出現敵方增援部隊（共5部隊）
B　TURN 4出現敵方增援部隊（共3部隊）
C　入手：綠色及紫色果實，加ELAN約90%
D　入手：軟林林的透明果實，加ELAN約90%
E　入手：特別果實，增加經驗值250點
F　入手：黑色有紅唇微笑模樣的果實，AP＋3
G　入手：綠色及紫色果實，加ELAN約90%
H　發現秘密通道（須有「太陽之瞳」的戰將）
I　擁有「太陽之瞳」的戰將，在此處探索會再度遇上果精長老。入手：妖精之袋



此關敵軍連增援共17部隊，戰場狹窄，非常不易應付。可以在TURN 1時駐重兵於探索場所A，待TURN 2敵方增援部隊正式出現，1 TURN過將其全數殲滅，不留活口，可避免之後自軍被圍攻的苦況出現。在勝利後，果精長老同樣會給予妖精之袋，除非要取增加經驗值的果實，否則實在犯不著冒險登上樹頂探索。



戰法系數表

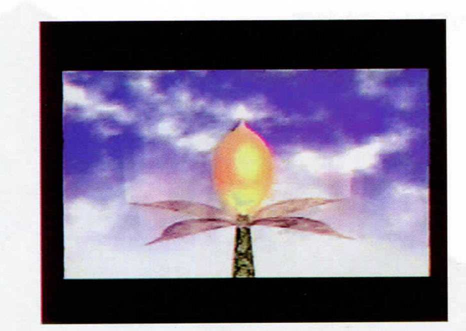
重騎兵

戰法	移動	白攻	白防	射攻	射防	側防	背防
行軍之法	1	0.2	0.8	0	0.8	0.9	0.7
雙擊之法	0.5	1	1	0	1	0.8	0.6
破陣之法	0.7	1.2	0.8	0	0.8	0.9	0.7



MAP 21～飛行要塞

勝利條件摧毀勒卡特（ラカンカ）飛行要塞
敵軍數目　19
新增將領　——
敵將（司令官）「祖利亞七世」



探索場所

A　勒卡特要塞動力部份



C　勒卡特要塞機械部份



B　勒卡特要塞艦橋部份



D　勒卡特要塞控制部份



這關的主要目的是破壞要塞的內部運作，弄爆所有重要裝置。最快的方法是派兵（炮兵為佳）先將版圖中央的4隊敵軍消滅，但不能給敵方其他部隊發現（尤其是重飛兵，否則後果不可收拾）。成功後，將機動力高將軍步署在各重要裝置附近，待機。在新TURN開始時一舉破壞，不讓敵方有機會還手便成。



戰法系數表

輕騎兵

戰法	移動	白攻	白防	射攻	射防	側防	背防
行軍之法	1	0.2	0.8	0.3	0.8	0.9	0.7
襲擊之法	0.5	1	1	1	1	0.8	0.6
刃月之法	0.7	1.5	1.2	0.8	0.8	1	0.7

MAP 22～卡璐妮舞的急襲

勝利條件打倒叛變將領「卡璐妮舞」（カロリーヌ）將軍
敵軍數目　20
新增將領　——
敵將（司令官）卡璐妮舞將軍





探索場所

A　亞歷古西斯二世的援軍出現地點
B　達馬公爵（ダーマ）敵軍之增援（共９部隊）
C　敵將卡璐妮舞

敵方由槍兵、弓兵、騎兵等平均組織的分隊，再加上由卡璐妮舞親自率領的輕重騎兵構成的本隊，兵力極強。在TURN 1時先步署好自軍陣型後，按兵不動，敵方分隊自會走過來，不難應付。之後要小心，不要讓任何部隊進入卡璐妮舞的視界範圍，否則達馬公爵的敵方增援就會出現。另外亞歷古西斯二世召集援軍的多寡、出現時間及位置，是會受本身的武勇及知性等因素而有所影響，要留意。













戰法系數表

重飛兵

戰法	移動	白攻	白防	射攻	射防	側防	背防
疾空之法	1	0.2	0.8	0	0.8	0.9	0.7
旋風之法	0.6	1	1	0	1	0.8	0.6
鐵空之法	0.3	0.8	1.5	0	1.5	1	1

MAP 23～達馬之野望

勝利條件打倒敵軍將領
敵軍數目　14
新增將領　——
敵將（司令官）達馬公爵、卡璐妮舞將軍



探索場所

A　入手：與達馬公爵有關的情報
B　達馬公爵
C　卡璐妮舞將軍
D　敵方增援出現地點（共９部隊）

達馬公爵、卡璐妮舞將軍的急襲計畫失敗，於是兩軍退守至城中的府第，佈下「請君入甕」之計，靜待良機。但只要不讓任何部隊進入達馬或卡璐妮舞的視界範圍，敵方埋伏的增援部隊就不會出現，奸計亦自然不能得逞。







在勝利條件上，擊倒任何一位敵將（司令官）都能完成戰役得勝，但不同選擇會導致今後故事發展，有所不同。若擊倒的是「達馬」，就會進入MAP 24的隱藏版圖。不然，就不會有上述的情況出現了。





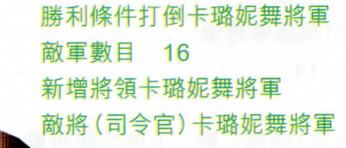
戰法系數表

輕飛兵

戰法	移動	白攻	白防	射攻	射防	側防	背防
疾空之法	1	0.2	0.8	0	0.8	0.9	0.7
飛蝶之法	0.6	1	1	0	1	0.8	0.6
烈空之法	0.3	0.8	1.5	0	1.5	1	1

MAP 24～野望之果




勝利條件打倒卡璐妮舞將軍
敵軍數目　16
新增將領卡璐妮舞將軍
敵將（司令官）卡璐妮舞將軍





探索場所

A　救出被達馬囚禁的神官長「路遜」（ロシュ），會說出關於探索場所B的秘密通道情報

B　將軍「博蘭度」（プラット）探索到通往神殿的秘密通道入口

C　秘密通道的出口

D　達馬公爵

E　卡璐妮舞將軍

於MAP 23先擊敗達馬公爵，就可進入此版圖。進入秘密通道前，別太靠近神殿的四周，不然會給位於高處的弓兵及騎兵團攻擊。亦不要停留在秘密通道出口，否則會阻礙其他部隊不能進入。因距離太遠，在神殿背後是不能襲擊到達馬公爵及卡璐妮舞將軍，應先攻擊其他部隊，最後才去收拾將領。







戰法系數表

跳躍兵

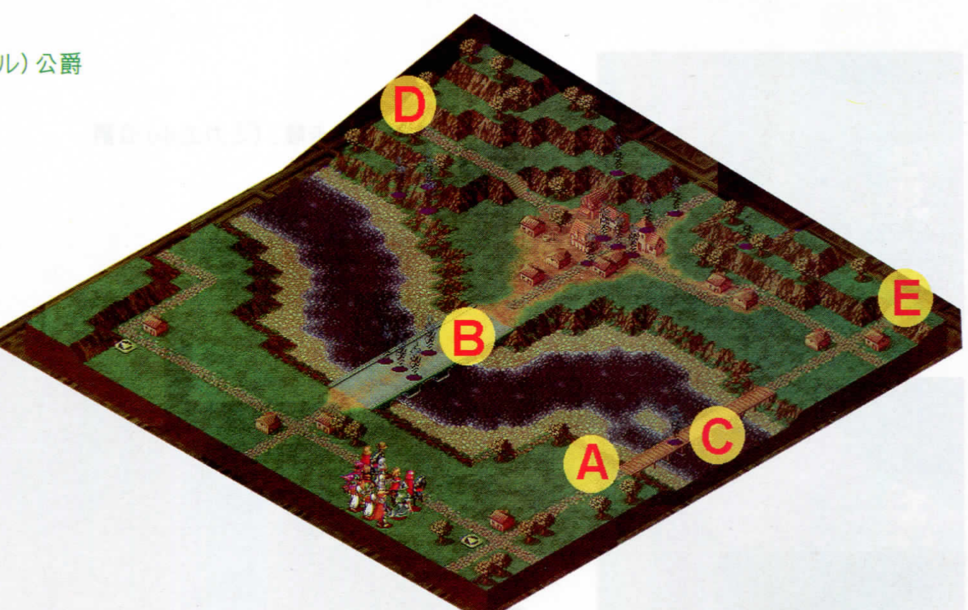
戰法	移動	白攻	白防	射攻	射防	側防	背防
搜索之法	1	0.2	0.8	0	0.8	0.9	0.7
挺身之法	0.7	1	1	0	1	0.8	0.6
鋼鎚之法	0.4	1.2	1.2	0	1.2	0.9	0.7



MAP 25～決戰美奈洛斯河

勝利條件打倒偽帝「米卡隆」(ミカエル) 公爵
敵軍數目　16
新增將領　——
敵將 (司令官) 米卡隆公爵





探索場所

A　有關石橋與木橋的情報，須持有「月之瞳」的將軍探索

B　石橋，自軍若有3部隊經過石橋或木橋到對岸的話，就會自動爆炸

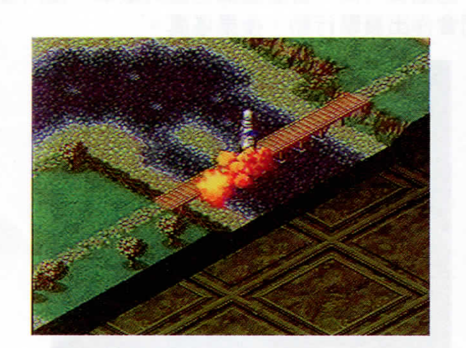
C　木橋，會於石橋爆炸後1 TURN自動爆炸

D　我方增援部隊，於TURN 5出現（選擇進軍「皇帝領」為最後進攻路線，部隊才會出現）

E　敵方增援出現地點（共6部隊）

與暗殺君主自封為皇的米卡隆公爵之首場戰役。只用3部隊去迎戰敵方大軍，實屬困難，故此在戰術方面須作巧妙的安排。使用炮兵及攻擊魔法強的部隊作戰，由木橋進發。消滅在木橋上的敵軍，及要在TURN 5之前到達對岸而不為其他敵軍發現。趁TURN 6敵軍忙於應付我方增援部隊時向「米卡隆」攻擊，只要成功1 TURN必殺，就可順利擊敗敵軍。









戰法系數表

海兵

戰法	移動	白攻	白防	射攻	射防	側防	背防
行軍之法	1	0.2	0.8	0	0.8	0.9	0.7
波攻之法	0.6	1	1	0	1	0.8	0.6
觸擊之法	0.8	1.5	0.7	0	0.7	1	0.8

MAP 26～信念



勝利條件打倒偽帝「米卡隆」(ミカエル)公爵

敵軍數目　21

新增將領　——

敵將(司令官)米卡隆公爵











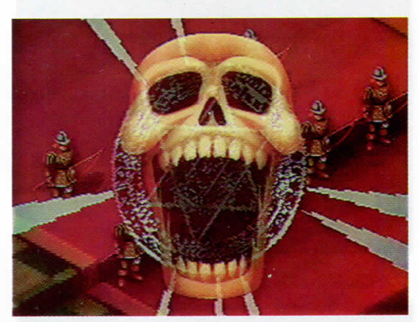
探索場所

A　TURN 4我方指揮官會率領援軍出現

除迪拉及亞歷古西斯二世外，只可另外選擇3部隊進入帝都。在首3 TURN，基本上按兵不動就行，等待TURN 4援軍出現時才大舉開戰。亦可單用「炮兵」遠距離亦行，不過頗費時間。留意版圖左邊的敵軍，在向樓梯推進前先要將其擊破，不然在進攻期間會作出襲擊行動，後果堪虞。









戰法系數表

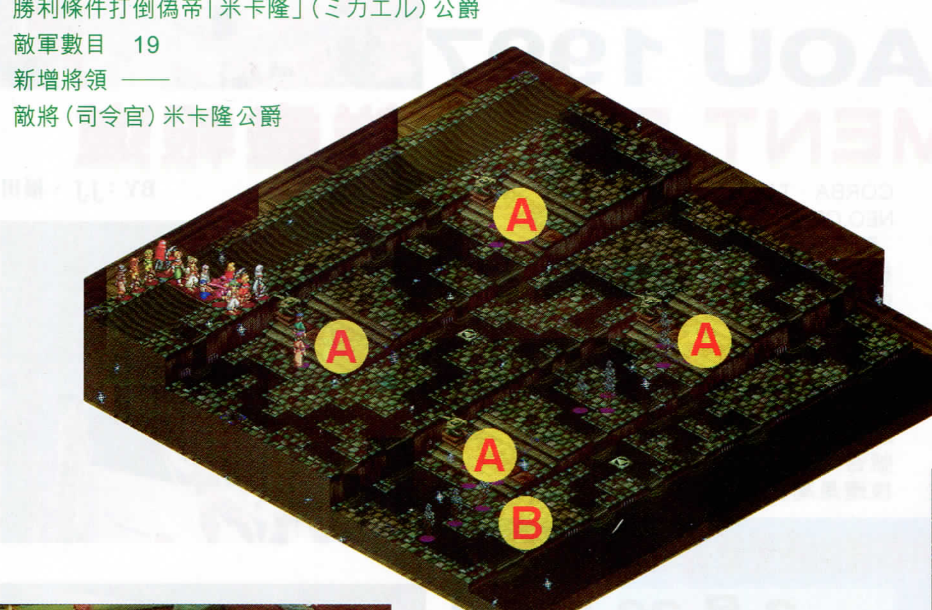
獸兵

戰法	移動	白攻	白防	射攻	射防	側防	背防
獸牙之法	1	0.5	0.8	0.5	0.8	0.8	0.6
甲獸之法	0.6	1	1	1	1	0.6	0.4

MAP 27 ～夢在帝都的地下



勝利條件打倒偽帝「米卡隆」（ミカエル）公爵
敵軍數目　19
新增將領　——
敵將（司令官）米卡隆公爵













探索場所

A　部隊若停留在茶色石階上，會受到火焰襲擊。

B　米卡隆公爵

追捕落荒而逃的米卡隆公爵，卻發現在帝都的深處，有著鮮為人知的巨大空間。地形版圖的道路迂迴，須花費上很多時間來移動部隊及作戰，要有耐性。可以用續一擊破的方式進攻，或是用輕飛兵及重飛兵，由右至左緊貼版圖邊際推進，直到版圖底部，步署好適當距離後，2部隊同時向米卡隆使出「魔法1 TURN必殺」，就能順利擊倒。

戰法系數表

砲兵

戰法	移動	白攻	白防	射攻	射防	側防	背防
轉進之法	1	0.2	0.8	0.2	0.8	0.7	0.7
雷擊之法	0.1	1	1	1	1	0.5	0.5







AOU 1997 AMUSEMENT EXPO 詳盡報道

BY：JJ、福田

1997年2月19、20日，在日本千葉幕張展覽館的第1、第2、第3大堂裏，舉行了日本街機業界的盛事「AOU 1997 AMUSEMENT EXPO」，以規模來說，今次展覽和以往的差不多，不過因為展期只有兩天（以往一般來說也有3天），所以總是有點不足的感覺。

除了一般作品外，這次展覽的特點之一是多間公司都展出了自己的最新底板或是以這底板開發出來的作品，除了SEGA的MODEL 3、CAPCOM的CP SYSTEM III這些已投入市場的新底板外，NAMCO即將推出的新作《鐵拳3》所用的SYSTEM 12、KONAMI新底板CORBA、TAITO的TAITOWOLF以及SNK的NEO.GEO 64都是到場人仕的焦點所在。

隨着32 bit級家庭遊戲機的普及，為了提高競爭能力，開發超越家用機級數的遊戲已是在所必行的事，但與此同時，PRINT俱樂部、海報機、動畫膠片畫機的成功對生產商來說亦是一個很大的衝擊，所以今次展覽中亦可看到不少類似的機種出現，就連KONAMI的最新《心跳回憶》街機亦以可PRINT出相紙作為號召，到底未來街機的發展會沿着高科技還是高創意的方向走呢？



雜誌「GAMEST」在會場內舉辦的最受歡迎遊戲投票結果

2月19日

生產商部門

排名	遊戲名字（公司）	票數
1	魔域戰士3（CAPCOM）	51
2	街頭霸王3（CAPCOM）	24
3	鐵拳3（NAMCO）	20
4	電車GO!（TAITO）	16
5	GDARIUS（TAITO）	13
6	心跳回憶~告訴我your heart~（KONAMI）	11
7	侍魂NEO.GEO 64（暫名）（SNK）	8
8	VIRTUA STRIKER 2（SEGA）	7
9	MY ANGEL 2（NAMCO）	5
10	HANG PILOT（KONAMI）	4

底板部門

排名	遊戲名字（公司）	票數
1	魔域戰士3（CAPCOM）	118
2	街頭霸王3（CAPCOM）	58
3	鐵拳3（NAMCO）	55
4	GDARIUS（TAITO）	46
5	電車GO!（TAITO）	22
6	食蟻獸競跑（NAMCO）	12
7	MAGICAL DROPS III（DATAEAST）	11
8	街頭霸王EX PLUS（CAPCOM）	10
9	THE HOUSE OF THE DEAD（SEGA）	8
10	MY ANGEL 2（NAMCO）	8

總合部門

排名	遊戲名字（公司）	票數
1	魔域戰士3（CAPCOM）	129
2	鐵拳3（NAMCO）	61
3	街頭霸王3（CAPCOM）	52
4	GDARIUS（TAITO）	37
5	電車GO!（TAITO）	32
6	侍魂NEO.GEO 64（暫名）（SNK）	21
7	食蟻獸競跑（NAMCO）	11
8	心跳回憶~告訴我your heart~（KONAMI）	10
9	怒首領蜂（ATLUS）	8

2月20日

生產商部門

排名	遊戲名字（公司）	票數
1	魔域戰士3（CAPCOM）	188
2	鐵拳3（NAMCO）	88
3	街頭霸王3（CAPCOM）	81
4	電車GO!（TAITO）	66
5	心跳回憶~告訴我your heart~（KONAMI）	42
6	GDARIUS（TAITO）	29
7	食蟻獸競跑（NAMCO）	24
8	VIRTUA STRIKER 2（SEGA）	21
9	侍魂NEO.GEO 64（暫名）（SNK）	18
10	MY ANGEL 2（NAMCO）	15
10	THE HOUSE OF THE DEAD（SEGA）	15

底板部門

排名	遊戲名字（公司）	票數
1	魔域戰士3（CAPCOM）	668
2	鐵拳3（NAMCO）	295
3	街頭霸王3（CAPCOM）	267
4	GDARIUS（TAITO）	147
5	電車GO!（TAITO）	127
6	MAGICAL DROPS III（DATAEAST）	62
7	THE HOUSE OF THE DEAD（SEGA）	61
8	食蟻獸競跑（NAMCO）	60
9	MY ANGEL 2（NAMCO）	46
10	街頭霸王EX PLUS（CAPCOM）	43

總合部門

排名	遊戲名字（公司）	票數
1	魔域戰士3（CAPCOM）	633
2	鐵拳3（NAMCO）	282
3	街頭霸王3（CAPCOM）	221
4	電車GO!（TAITO）	179
5	GDARIUS（TAITO）	113
6	侍魂NEO.GEO 64（暫名）（SNK）	80
7	食蟻獸競跑（NAMCO）	63
8	心跳回憶~告訴我your heart~（KONAMI）	47
9	怒首領蜂（ATLUS）	45
10	THE HOUSE OF THE DEAD（SEGA）	45





CAPCOM

在今屆AOU中，論受注目程度CAPCOM可算是眾多生產商之冠。在兩天的展覽裏，不論是萬眾期待的《STREET FIGHTER III》，抑或是《VAMPIRE SAVIOR》、《BATTLE CIRCUIT》和《STREET FIGHTER EX PLUS》，參展主機都是被到場者重重包圍着，平均都要排好一陣子隊才可試玩，場面相當熱鬧。雖然CAPCOM新底板「CP SYSTEM III」的秘密武器《STREET FIGHTER III》終於可供試玩，之不過各人的焦點都是被另一隻新作《VAMPIRE SAVIOR》所吸引着，而它更是連續兩天全場最受歡迎的遊戲，在進入這個魔幻境界前，不妨先看看這兩日CAPCOM攤位的境況吧。



■由於精美手抽袋的供應有限，因此便要一早排隊領取

■《街霸3》的人龍很長，需要輪候一會才有得玩



■CAPCOM很久也沒有推出過橫向動作遊戲了，因此《BATTLE CIRCUIT》也很受歡迎


■《街霸3》的遊戲畫面，隆正對着硬直中的拳施放真空波動拳




■選人畫面，不知道下方問號代表着甚麼呢？

（亞洲版名稱是 DARKSTALKERS JEDAH'SDAMNATION）

魔界強者們的全新挑戰！

闊別兩年，在95年AOU內受到很高評價的新意念格鬥遊戲《VAMPIRE HUNTER》，終於在今年AOU披露了最新一集《VAMPIRE SAVIOR》的登場角色，與及達到超過五成完成度的開發狀況給來訪者試玩。雖然這隻暫定於97年初夏推出的遊戲是利用CP SYSTEM II來演譯，不過從畫面所見各角色的動作絕不比上作差。承接着上集的故事，DONOVAN、PYRON和PHOBOS已從基本可選擇角色中刪除，隨之而來增加了4位新人物，感覺上更為熱鬧，當然這3人會否是中頭目則仍未知道，不過本刊一收到最新情報必定第一時間為各位報道，敬請留意。


■ BISHAMON 被 BULLETA 的飛膝擊中

故事背景

當救世主重生，暗黑界將會再度熱鬧起來……

失去了統領者的魔界，現已再度捲入混亂的旋渦之中。在這片土地的邊境，一個令人望而生畏的靈魂就在這時復活了，它就是三大魔界貴族的其中一人——JEDAH。

JEDAH親手製造出一個被封鎖了的空間「魔次元」，並對所有持着「高價值魂魄」的人宣布：「在這世上，全部的生命都要和我同化，這就是你們唯一的選擇——唯一被拯救的途徑！」

這樣便展開了決定生死存亡的賭命戰鬥、居住在暗黑界人們（DARKSTALKERS）的宴會。所餘下的時間已剩無幾……在這場只有不歸路的戰鬥中，各魔域戰士再度出現！


■ ANAKARIS 使用了 DARK FORCE 來進行分身

* 以上全為開發中畫面



系統簡介

遊戲的基本系統和前兩作《VAMPIRE》與《VAMPIRE HUNTER》一樣，而備受好評的CHAIN COMBO依然健在，除此之外滾動起身和追打攻擊仍是保留着，不過今集當然是加入了其他新的操作方式，下表是從目前廠方公布的資料中，所歸納得到的基本操作系統。（以下全部指令是假設玩者面向右邊）

急速移動

疾跑	→→
後退	←←

滾動起身

前滾起身	→＋P或K
後滾起身	←＋P或K

追打攻擊

當對手仍未起身前

近距離追打	↑＋P
遠距離追打	↑＋K

ADVANCING GUARD

防禦時P或K連按。

特殊行動

各登場角色擁有2段跳或空中疾跑等特性，可配合通常技來使用。

SPECIAL STOCK GUAGE

每當進行攻擊時，這條能量計便會增加，到達頂點時便可使用EX必殺技和ES必殺技。

CHAIN COMBO

只要依着「以大接小」的規律來順序按拳腳掣，例如輕P、輕K、中K、重K，就可利用通常拳腳技來做出連續攻擊；另外今集是可在空中使用CHAIN COMBO的。

IMPACT DAMAGE GUAGE SYSTEM

在被對手擊中之際，能計上就會出現兩截不同顏色的顯示棒：綠色的儲蓄棒和紅色的回復棒。若在一段時間內玩者並沒有被對方擊中，就可自動回復體力。另一方面，今集是採用在一段時間來進行3盤2勝制的對決，當任何一方的能源全被扣盡時便算作1次DOWN，只要有2次DOWN就作敗論，換句話説在擊倒對手1次後是不會自動補滿體力的，和以往單純的3 ROUND玩法有點不同。

DARK FORCE

當SPECIAL STOCK GUAGE儲了1個或以上的特殊能量時，同時按相同力度的拳腳掣（如輕P和輕K）就可啟動DARK FORCE，要留意的是在這段期間所有ES必殺技及EX必殺技是照樣可以使用的。

4名全新角色登場



■利用無數怪手捉着對手猛打的指令投



JEDAH
漆黑之救世主

必殺技

DIO=SEGA	（空中可）↓↘→＋P
NERO=FATIKA	↓↙←＋P
IRA=SUPINTA	空中時→↘↓↙←＋K
SUPUREZIO（GC專用）	→↓↘＋P

EX必殺技

PUROVA=DI=SERUVO	←↙↓↘→＋KK之後K
FINARE=ROCSO	↓↓＋PP

DARK FORCE

空中浮遊：SANTOARIO

BULLETA
可愛的獵人

必殺技

SMILE & MISSILE	←（貯）→＋P或K
HAPPY & MISSILE	↓（貯）↑＋K
DEAR & FIRE	↓（貯）↑＋P
SHINESS & STRIKE	↓↙←＋P（可貯着不放）
JEALOUSY & FAKE（GC專用）	→↓↘＋P

EX必殺技

COOL HUNTING	←↙↓↘→＋PP
BEAUTIFUL MEMORY	←↙↓↘→＋KK
APPLE FOR YOU	→↘↓↙←＋KK

DARK FORCE

BAZOOKA亂射：THE KILLING TIME



■16 HIT的子彈橫飛大亂擊

註：P=拳掣；K=腳掣；PP=拳掣×2；KK=腳掣×2；空中可=可在空中使用；GC（專用）=GUARD CANCEL（專用）

CAPCOM

在今屆AOU中，論受注目程度CAPCOM可算是眾多生產商之冠。在兩天的展覽裏，不論是萬眾期待的《STREET FIGHTER III》，抑或是《VAMPIRE SAVIOR》、《BATTLE CIRCUIT》和《STREET FIGHTER EX PLUS》，參展主機都是被到場者重重包圍着，平均都要排好一陣子隊才可試玩，場面相當熱鬧。雖然CAPCOM新底板「CP SYSTEM III」的秘密武器《STREET FIGHTER III》終於可供試玩，之不過各人的焦點都是被另一隻新作《VAMPIRE SAVIOR》所吸引着，而它更是連續兩天全場最受歡迎的遊戲，在進入這個魔幻境界前，不妨先看看這兩日CAPCOM攤位的境況吧。



■由於精美手抽袋的供應有限，因此便要一早排隊領取


■《街霸3》的人龍很長，需要輪候一會才有得玩



■CAPCOM很久也沒有推出過橫向動作遊戲了，因此《BATTLE CIRCUIT》也很受歡迎


■《街霸3》的遊戲畫面，隆正對着硬直中的拳施放真空波動拳




■選人畫面，不知道下方問號代表着甚麼呢？

（亞洲版名稱是 DARKSTALKERS JEDAH'SDAMNATION）

魔界強者們的全新挑戰！

闊別兩年，在95年AOU內受到很高評價的新意念格鬥遊戲《VAMPIRE HUNTER》，終於在今年AOU披露了最新一集《VAMPIRE SAVIOR》的登場角色，與及達到超過五成完成度的開發狀況給來訪者試玩。雖然這隻暫定於97年初夏推出的遊戲是利用CP SYSTEM II來演譯，不過從畫面所見各角色的動作絕不比上作差。承接着上集的故事，DONOVAN、PYRON和PHOBOS已從基本可選擇角色中刪除，隨之而來增加了4位新人物，感覺上更為熱鬧，當然這3人會否是中頭目則仍未知道，不過本刊一收到最新情報必定第一時間為各位報道，敬請留意。


■BISHAMON 被 BULLETA 的飛膝擊中

*以上全為開發中畫面

故事背景

當救世主重生，暗黑界將會再度熱鬧起來……

失去了統領者的魔界，現已再度捲入混亂的旋渦之中。在這片土地的邊境，一個令人望而生畏的靈魂就在這時復活了，它就是三大魔界貴族的其中一人——JEDAH。

JEDAH親手製造出一個被封鎖了的空間「魔次元」，並對所有持着「高價值魂魄」的人宣布：「在這世上，全部的生命都要和我同化，這就是你們唯一的選擇——唯一被拯救的途徑！」

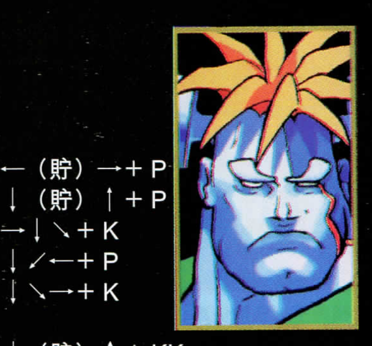
這樣便展開了決定生死存亡的賭命戰鬥、居住在暗黑界人們（DARKSTALKERS）的宴會。所餘下的時間已剩無幾……在這場只有不歸路的戰鬥中，各魔域戰士再度出現！


■ANAKARIS 使用了 DARK FORCE 來進行分身

鳴謝：CAPCOM ASIA CO.,LTD.



VICTOR
怪力之屍體



必殺技

MEGA STICK	←（貯）→＋P
MEGA FORELID	↓（貯）↑＋P
GIGA BURN（GC）	→↓↘＋K
GYROCRUSH	↓↙←＋P
MEGA SHOCK	↓↘→＋K

EX必殺技

THUNDER BREAK	↓（貯）↑＋KK

DARK FORCE

憑依現象：GREAT GERDEN HEIM

BISHAMON
咀呪的武者

必殺技

絡魂	（空中可）←↙↓↘→＋P
魂寄→鬼炎斬	絡魂擊中後←＋P、→↓↘＋P
十字疾風	絡魂擊中後↓↘→＋P
鬼炎斬（GC）	REVERSAL時→↓↘＋P
居合斬	←（貯）→＋P或K

EX必殺技

鬼首捻	→↘↓↙←＋PP
閻魔石	←↙↓↘→＋KK

DARK FORCE

強化鎧：黃金帷子

FELICIA
夢中的貓女

必殺技

ROLLING BUCKLER	↓↘→＋P之後P
CAT SPIKE	→↓↘＋P
DELTA KICK（GC）	→↓↘＋K
EX CHARGE	↓↓＋KK（貯）

EX必殺技

DANCING FLASH	←↙↓↘→＋PP
PLEASE HELP ME	←↙↓↘→＋K

DARK FORCE

CAT HELPER：KITTY THE HELPER



LEI-LEI
靈幻少女

必殺技

暗器砲	↓↘→＋P
返響器	（空中可）↓↙←＋P
旋風舞（GC）	（空中可）→↓↘＋P

EX必殺技

地靈刀	←↙↓↘→＋KK
天雷破	輕K、重K、中P、中P、↑
中華彈	←↙↓↘→＋PP

DARK FORCE

大暴走：離猛魂

GALLON
疾風人狼

必殺技

BEAST CANNON	←（貯）→＋P
對空BEAST CANNON	↓（貯）↑＋P
空中BEAST CANNON	↑（貯）↓＋P
CLIMB RAZOR	↓（貯）↑＋K
MILLION FLICKER（GC）	→↓↘＋P連按

EX必殺技

DRAGON CANNON	←↙↓↘→＋KK
MOMENT SLICE	←↙↓↘→＋PP

DARK FORCE

殘像攻擊：MIRAGE BODY

AULBATH
水之英雄

必殺技

SONIC WAVE	←（貯）→＋P
POISON BREATH	←（貯）→＋K
TRICK FISH	←←＋K
TRICK FISH（GC）	→↓↘＋K

EX必殺技

AQUA SPREAD	→↘↓＋PP或KK
WATER JAIL	→↓↘＋PP
SEA RAGE	←↙↓↘→＋PP

DARK FORCE

WAVE SURFING：OCEAN RAGE

ZABEL
死之搖滾樂手

必殺技

DEATH HURRICANE	（空中可）↓↙←＋K
SKULL STING	（空中可）↓↑＋K
HELL'S GATE	←↙↓↘→＋K
DEATH PHRASE（GC專用）	→↓↘＋K

EX必殺技

EVIL SCREAM	→←＋PP
DEATH VOLTAGE	→↘↓↙←＋KK
HELL DUNK	→↓↘＋PP

DARK FORCE

最終形態：ULTIMATE UNDEAD



SASQUATCH
雪中豪傑

必殺技

BIG BREATH	↓↘→＋P
BIG BLOW	→↓↘＋P（可貯着不放）
BIG TYPHOON（GC）	→↓↘＋K
BIG TOWERS	↓↓＋P
BIG SWING	控桿回轉一圈＋K

EX必殺技

BIG BREEZER	←↙↓↘→＋PP
BIG EISBAHN	←↙↓↘→＋KK
BIG SLEDGE	控桿回轉兩圈＋KK

DARK FORCE

SUPER ARMOUR：BIG RESISTOR



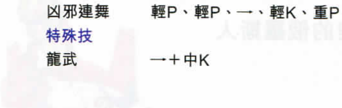
註：P=拳掣；K=腳掣；PP=拳掣×2；KK=腳掣×2；空中可=可在空中使用；GC（專用）=GUARD CANCEL（專用）



STREET FIGHTER EX PLUS（暫稱）
3D街霸最新改版

當大家在香港玩《街霸EX》的4名新人物與「CAPCOM固定隱藏角色」豪鬼時，在日本AOU這邊已展示出了它的改版《STREET FIGHTER EX PLUS》了，在這改版裏除了能使用剛才所述的5人外，還可選用頭目VEGA與及隱藏亂入者GARUDA，令這立體格鬥遊戲可使用的總人數達到17人，以下是這7名新人物的必殺技表。

KAIRI





必殺技

神氣發動	↓↘→+P
魔龍裂光	→↓↘+P
魍魎渦旋	↓↙←+K（可連續輸入3次）

SUPER COMBO

神鬼發動	空中↓↘→↓↘→+P
豺狼兇手	↓↙←↓↙←+P
凶邪連舞	輕P、輕P、→、輕K、重P

特殊技

龍武	→+中K

GARUDA

必殺技

鬼斬	→↓↘+P
蛇斬	↓↙←+P
襲牙	↓↘→+P
雷牙	→↓↘+P
轟牙	←↙↓↘→+P

SUPER COMBO

鬼燕舞	空中時↓↙←↓↙←+P

特殊技

舞	→↓↘+P×3

GOUKI

必殺技

豪波動拳	↓↘→+P
豪昇龍拳	→↓↘+P
灼熱波動拳	←↙↓↘→+P
斬空波動拳	空中時↓↘→+P
龍卷斬空腳	↓↙←+K（可連續輸入3次）

SUPER COMBO

滅殺豪波動	↓↙←↓↙←+P
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘+P
天魔豪斬空	空中時↓↘→↓↘→+P
瞬獄殺	輕P、輕P、→、輕K—重P

特殊技

旋風腳	→+中K
天魔空刃腳	空中時↓+中K
前方轉身	↓↙←+P
阿修羅閃空	→↓↘+P×3或K×3
	←↓↙+P×3或K×3

ALLEN





必殺技

SOUL FORCE	↓↘→+P
RISING DRAGON	→↓↘+P
JUSTICE FIST	←↓↙+P

SUPER COMBO

FIRE FORCE	↓↘→↓↘→+P
TRIPLE BREAK	↓↘→↓↘→+K

特殊技

喝！踢	→+中K
VOLTING KICK	→↘↓↙←+K（投技）

VEGA



必殺技

PSYCHO CRUSHER	←（貯）→+P
DOUBLE KNEE PRESS	←（貯）→+K
HEAD PRESS	↓（貯）↑+K之後P

SUPER COMBO

PSYCHO CANNON	←（貯）→←→+P
KNEE PRESS NIGHTMARE	←（貯）→←→+K

BRAIR



必殺技

LIGHTNING KNEE	→↓↘+K
SHOT KICK	↓↙←+K
SLIDING ARROW	↓↘→+K
SHOT UPPER	→↓↘+P

SUPER COMBO

MIRAGE COMBO KICK	↓↘→↓↘→+P
SPIN SIDE SHOT	↓↘→↓↘→+K

特殊技

手刀	→+中P
STEP SIDE KICK	→+中K

DARUN

必殺技

LARIAT	→↓↘+P
GHANZIS DDT	→↓↘+K
BLUFMA BOMB	控桿回轉一圈+P
INDRA橋	控桿回轉一圈+K
DARUN CATCH	←↓↙P

SUPER COMBO

黃昏LARIAT	↓↘→↓↘→+P
INDRA~橋	↓↘→↓↘→+K
超絕鬼神BOMB	控桿回轉二圈+P

特殊技

GHANZIS DDT	空中↑以外+中P或重P

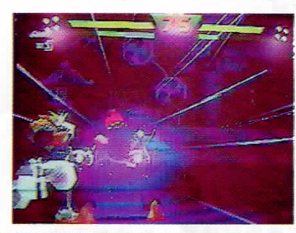
極惡豪鬼的兩款連續技

（1）斬空波動拳→未落地使用天魔空刃腳→蹲下輕腳→蹲下中腳→重龍卷斬空腳3 HIT→未落地使用天魔空刃腳→蹲下中腳→豪波動拳→滅殺豪波動→由頭開始使用斬空波動拳……

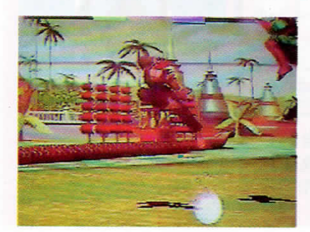




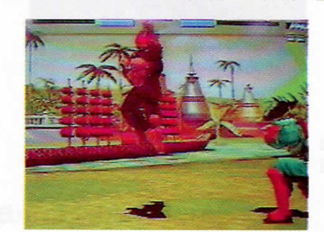


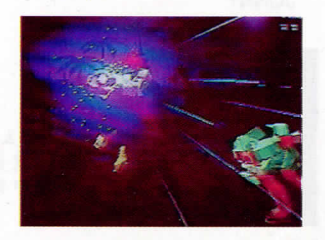


（2）斬空波動拳→未落地使用天魔空刃腳→豪昇龍拳→在半空轉身時使用天魔豪斬空來「陰」想反擊的對手



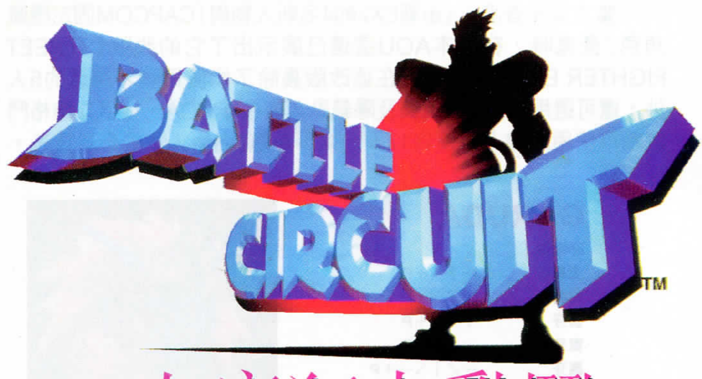






＊以上全為開發中畫面





4人瘋狂大亂鬥

如果各位不是善忘，就應該記得CAPCOM曾經推出過幾隻相當成功的橫向動作遊戲，例如《FINAL FIGHT》、《吞食天地2》和《CAPTAIN COMMANDO》等。在現時的一連串格鬥遊戲下，CAPCOM推出了這隻利用CP SYSTEM II基板、最多可4人同時進行的《BATTLE CIRCUIT》，算是近期一隻較為特別的遊戲；順帶一提，它最快可在3月左右推出。

基本系統簡介

《BATTLE CIRCUIT》是一隻玩法近似《CAPTAIN COMMANDO》的4人同時進行橫向動作遊戲，它與《CC》不同的是增加了可在戰鬥中使用拾到的膠囊來瞬間增強角色能力的「能力提升BATTLE DOWNLOAD」、利用平時取得的金錢在過關時學習必殺技等的「強化角色BATTLE UP-GRADE」與及產生極大殺傷力的特殊技「合作必殺技SYNCHRO BURST」等新系統，再加上每位角色的獨有特殊技，令遊戲內容更趨多元化。

5名改造人的不同特性

CYBER BLUE

平均型角色~樂觀和喜歡女性的美國人

能力提升：攻擊力UP





YELLOW BEAST

速度型角色~好勝和熱情的西班牙人

能力提升：速度UP



■1P與2P使用空中疾衝技來攻擊頭目



■過關後，食人花便抓起敵人來撻



■對付樣貌有點像貓王的JONNY



■BONUS STAGE是要用機槍狂掃中頭目



■剛進入第3關，就要和敵方中頭目對決



■要擊中頭目就先要打倒包圍她的水母

CAPTAIN SILVER

技術型角色~冷靜和虛空的俄羅斯人

能力提升：守備力UP

PINK OSTRICH

空中攻擊型角色~少女和鴕鳥的組合

能力提升：會心一擊確率UP





ALIEN GREEN

力量型角色~説着意義不明話語的謎之生命體

能力提升：體力回復

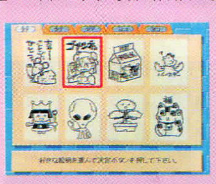
其他遊戲

在這次AOU裏，CAPCOM主要將4款較為大路的遊戲展出，不過這並不代表她沒有其他遊戲展出，例如由美國廠商MIDWAY與任天堂所合作的賽車遊戲《CRUIS'N WORLD》，在日本便是由CAPCOM負責發行事宜。不過，這次要向大家介紹的可不是一般的遊戲，而是由CAPCOM和松下電器產業共同開發的自製印章機體《MY STAMP》。

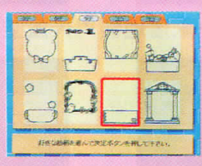


■《MY STAMP》竟然引來了不少男性玩家，真令人感到意外

以CAPCOM而言，這台《MY STAMP》可算是她推出的首部「PRINT俱樂部」系機體，不過除了基礎意念外，實際上操作與目標取向都是較有新意的機體。玩者除了可自由選擇機內提供的72款原創圖案外，還可透過機面上的鏡頭製造出獨一無二、印有玩者自己樣貌的自創印章，非常有趣。不過，由於這些印章的製作成本不輕，因此這機在日本的價格預定為每局500日圓(大約港幣33元)，比起同類型「PRINT俱樂部」系的各款機體貴了少許，當然要留意那印章的確是很精美的。聽聞CAPCOM ASIA有意引入這部機體到港，若是真的話相信到時有不少女孩子會被它所吸引的哩。



■在原創圖案方面，玩者可從72款不同的有趣圖案中任選其一



■若果是以自己的樣貌來製造印章，就可從70款外框中選擇喜歡的來使用



■再將自己的樣貌拍進框內，一按決定掣便成

＊以上全為開發中畫面





自從藤崎詩織以歌手形式登場後，日本的心跳熱潮又再進入了另一階段，除了一系列即將推出的心跳景品外，KONAMI今次更突然在會場內公開了一部新的「心跳」街機《心跳回憶 告訴我your heart》，為所有心跳迷帶來了一個驚喜，而在上次日本AM SHOW展出過的CORBA底版格鬥遊戲《PF573》，在這次展覽中雖然仍是只有錄影帶片段，但明顯地可以發現畫面的質素有了很大改進，部份人物更是連人物造形也變了的。該錄影帶此外還附有一段賽車的CG片段，若能推出有相同質素的遊戲的話，相信是足以和MODEL 3抗衡的。



除了以上提到的作品外，KONAMI在今次展覽中還有不少值得一提的作品，例如是體感型的《GTI CLUB》、以滑翔風箏為題材的模擬飛行遊戲《HANGPILOT》、感覺暢快的3D槍擊遊戲《OPERATION THUNDER HURRICANE》，還有是走Q版路線的縱向多邊形射擊遊戲《飛吧！多邊形警察》，總之就是令人感到KONAMI是有能力推出任何類型遊戲的。



◆這台就是接上了體感系統的《GTI CLUB》。



◆大型賭博遊戲機在日本有一定的市場，所以各公司都在努力開發，而這台AQUA TWISTER就可算是一架另類的BINGO遊戲。



◆和其他新作相比之下，KONAMI這個新作射擊遊戲《飛吧！多邊形警察》就顯得不夠特色了。

◆雖然是已發售的商品，但心跳回憶的DISC COLLECTION在會場中仍是大受歡迎。

PF573的最新開發片段

KONAMI為了對抗市場上各公司相繼推出的新底版，在去年日本AM SHOW時首次公開了他們的全新底版「CORBA」及首隻對應遊戲《PF 573》的錄影帶片段，經過了半年的開發，今次展覽中KONAMI再度公開了這遊戲的最新片段，除了四名新人物外，響涉的造形亦有了很大的改變，而人物的動作雖然和其他擅長格鬥遊戲的公司仍有一段距離，但已比上次展覽時的版本流暢。

八名現時已公開的角色



金剛寺鐵心



鳳刹那



小虎



早乙女椿





星魁



花月

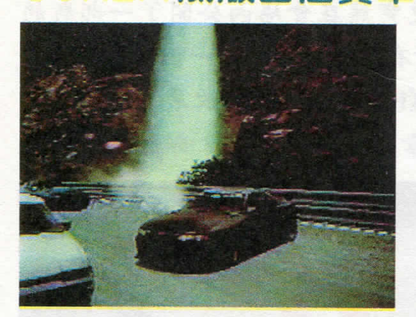
李瞬臣



響涉



CORBA 底版首個賽車遊戲



除《PF 573》外，這次KONAMI同時亦以錄影帶形式播出了一段賽車遊戲的CG片段，以不同鏡頭表現多部跑車在公路上飛馳的場面，而以畫質來說，大概就只有「幾可亂真」最適合用來形容，因為無論是車的外型、反光效果或是畫面背景也是極為迫真，若不事先說明這是CG的話，相信大家也有可能以為這些是以實物拍攝出來的。



心跳回憶商品大系



由於心跳回憶的成功，KONAMI在景品方面已經完全變成以心跳商品作主導，而在今次展覽中則展出了其一系列新的心跳商品，其中有坐姿型的心仔、滑鼠板、原子筆、圖案碟、心型座枱時鐘、Q版鎖匙扣以及第二輯的CD SINGLE系列（DISC COLLECTION），若你是一直也有收集這些商品的話，那麼接下來的數個月也是不愁沒有地方讓你花錢的……



◆在會場中，KONAMI將一系列心跳商品全擺放在一個玻璃櫃中，其中以那些穿水手服的公仔最為吸引。



◆筆桿上附有一個Q版公仔的原子筆。

◆Q版公仔的鎖匙扣。

◆CD COLLECTION的第二輯。







心跳回憶 告訴我 your heart

這次在展覽中首度公開的心跳回憶新作《告訴我your heart》，是個較為接近系列原點《心跳回憶》的作品，玩法是你要在三年的高中生活中選擇和不同的女孩子約會，並於約會時發生的事件中選擇適當的對答方法，提高女孩子對你的好感度，期待到高中畢業時會得到女孩子對你表白。

雖然看起來整個玩法只是簡化濃縮版的《心跳回憶》，但這遊戲其實是作出了多種新嘗試，其中最能吸引玩法的，可算是那特製的機殼，在機殼上方有一台可編印相紙的VIDEO PRINTER，用途是在你完成遊戲後按你的完成度送你一張記念照，由於整套照片共有500種畫面之多，若想儲齊全套的話，就算每局只收200日圓，亦已經是整整100000日圓了（即港幣6000以上）……

這遊戲另一個特色，是機殼上附設了一個滑鼠型的感應器，玩者在玩的過程中要一直將左手放在那感應器上，以便讀取玩者在遊戲中的心跳數變化及手汗數目，而在回答女孩子的問題時，即使你選擇同一個答案也好，亦會因應這邊的數值而出現不同結果，令遊戲的變化大增。

雖然這特製的機殼是可利用一般機殼改裝而成，但因為遊戲內容主要是日文對答，會否在港出現仍是未知之數，但以香港的心跳熱潮來說，相信大家也會有興趣一試的。

ときめきメモリアル おしえて Your heart



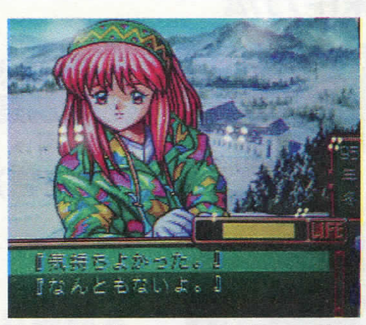




◆不論你是以甚麼程度完成遊戲也好，機殼上方也會有一張相紙編印出來給你留念。



◆為了一試這新作，不少人都花了將近半小時來排隊。



◆畫面右方的 LIFE 即是你的 HP，若選了的答案令女孩子印象不佳時會有一定程度的減少，當減至 0 的時候便會 GAMEOVER。

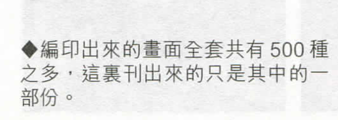


◆遊戲中每年大約有4次約會的機會，較有效的攻略方法是視乎約會地點選擇適當的女孩子。





◆畫面左下方顯示了你的心跳度及手汗度，在回答問題時必須考慮到這邊的數值才可。



◆編印出來的畫面全套共有 500 種之多，這裏刊出來的只是其中的一部份。





◆遊戲中的所有對白都是重新配音的，而在畫面方面亦有相當多是新畫的。

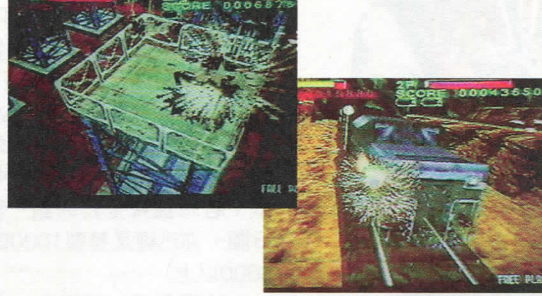














OPERATION THUNDER HURRICANE

1999年，軍國主義國家同盟「新軸心國」企圖征服世界，而民主國家為了加以對抗，組織了一支以新型戰鬥直升機為主的部隊進行反擊……這就是KONAMI最新的街機3D槍擊遊戲《OPERATION THUNDER HURRICANE》的故事背景。遊戲的玩法相當簡單，你要利用手上的機槍將畫面上的敵人一一擊倒，在情況危急時，更可以用爆彈將敵人全滅。由於玩者所用的機槍不限彈數，令遊戲的節奏顯得相當快，而槍身更會在開槍時傳來反動的感覺，雖然會振動的槍在槍擊遊戲中並不出奇，但槍身並非是固定在機殼上而會振動的槍就應該是第一次了，所以感覺是會比以往的槍擊遊戲自由很多的。

操作方法







HANGPILOT

體感遊戲發展到現在已經可算是無所不用其極了，除了一些常人也可玩到的運動如滑雪、滑板甚至滑浪板外，亦有如PROP CYCLE這種超現實的遊戲，至於這次KONAMI推出的《HANGPILOT》，則是取材自一種介乎於兩者之間的運動「滑翔風箏」，因為對於一般在大都市生活的人來說，是很難有機會接觸這種運動，所以是很值得移植成遊戲的。

這遊戲為了模擬出玩滑翔風箏時的情形，在機體外形上有着特殊的設計，除了腳踏位置有一個控制左右回旋的踏板外，雙手亦要拿着一個支架來控制速度，而為了表現出玩滑翔風箏時的視野，這遊戲更採用了兩個熒幕來表示前方和下方的視點，至於在規則方面則相當簡單，首先你要在初級、中級、上級之中選擇所用的機種，跟着是選擇賽道（EASY、HARD、SPECIAL），然後便是開始遊戲，目標是在限時之內完成所選的路線；雖然愈接近地面可令速度增加，但亦會提高飛行時的危險程度，總之，熟讀地形是會對攻略有很大幫助的。







The Future Is Now SNK®



以《餓狼傳説》、《侍魂》和《龍虎之拳》等格鬥遊戲系列為人所認識的SNK，在今屆AOU除了已推出的《REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL》外，就沒有其他FIG新作了。儘管如此，這次的焦點卻落在傳聞而久、萬眾期待之全新64 BIT基板遊戲《侍魂NEO GEO 64》的宣傳用錄影帶，與及預計在今夏推出《拳皇'97》的3名新人物公布。從另一個角度看，盛傳利用64 BIT基板的多邊形賽車遊戲，並沒有在場內展出，大概可以估計到首隻用上這底板的遊戲應該就是《侍魂》。

《THE KING OF FIGHTERS '97》新登場角色結果發表

在上兩個月，SNK聯同日本3本遊戲雜誌，合作舉辦了一個有關《拳皇'97》新登場角色的選舉，目的是希望由全日本的《拳皇》擁躉，推舉出他們心目中最想在《拳皇'97》裏出場的角色。至於被提名角色及投票方面，SNK表示大部份在由她推出遊戲內的登場角色都是範圍之內，而那3本雜誌會獨立地處理所收集到的選票，將各自得票最高的角色經由SNK先在這次展覽中公布發表，隨後亦會在雜誌內刊登。

這段期間，不論日本和香港兩地的機迷們，都對這新人隊伍的3名角色持有不同意見，其中呼聲較高的有《侍魂》的霸王丸、黑子、奈戶流留；《餓狼》的秦氏兄弟、山崎龍二；《龍虎》的坂崎琢磨；《拳皇》的夏迪倫、美國隊3人以及《SUPER SPY》的主角等。經過點票後，結果這3名新登場角色全被《餓狼》一族所佔去，分別是來自《週刊FAMI通》獲得5321票的山崎龍二、《月刊NEO GEO FREAK》獲得10752票的比利・京和《GAMEST》獲得4514票的藍・瑪莉。



■展覽當日在SNK攤位內的《拳皇'97》新登場角色選舉結果公布

山崎龍二

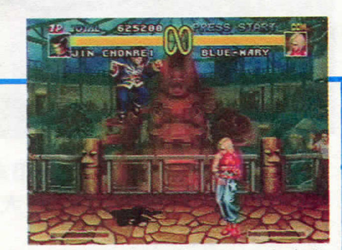
RYUJI YAMAZAKI
格鬥技：我流喧嘩空手
誕生日：8月8日
出身地：日本
身高：192cm
體重：96kg
登場遊戲：《餓狼傳説3》、《REAL BOUT餓狼傳説》、《REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL》



從外表來看，山崎龍二是一名不折不扣的惡役，所以當歹角絕對無可厚非。在尋找秦之秘傳書的期間，他一直在逃離韓虎的追捕，究竟他又怎樣會和藍・瑪莉走在一起呢？







一名很喜歡穿著緊身露臍小背心、將身段展示於眾人面前的女子。與不知火舞不同，她的臉上總是掛着一副「我不是弱者」的面孔，到底TERRY又有甚麼方法去融化這座冰山？

藍・瑪莉

BLUE MARY
格鬥技：關節技
誕生日：2月4日
出身地：美國
身高：168cm
體重：50kg
登場遊戲：《餓狼傳説3》、《REAL BOUT餓狼傳説》、《REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL》

絕對忠心於桀斯的棒術高手，曾經為古拉薩的三門士之一，給予人的印象是皮褸、長靴、頭巾、工人褲、NO SMOKING。當他再遇上八神庵時，他們二人會否大打出手？

比利・京

BILLY KANE
格鬥技：棒術
誕生日：12月25日
出身地：英國
身高：179cm
體重：77kg
登場遊戲：《餓狼傳説》、《餓狼傳説2》、《餓狼傳説SPECIAL》、《拳皇'95》、《REAL BOUT餓狼傳説》、《REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL》

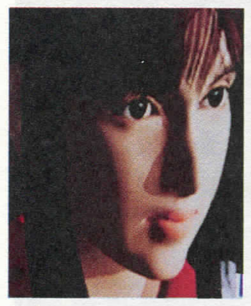




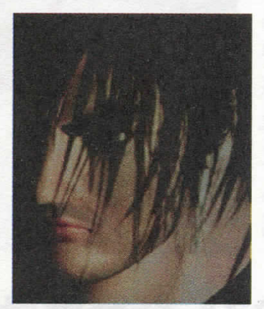




SNK全新64位元基板披露《侍魂NEO GEO 64》錄影片段

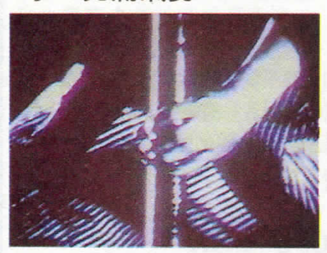


在SNK攤位的一角，放置了3台大電視，不斷播放着有關《侍魂NEO GEO 64》（暫稱）的宣傳片段。今集登場角色暫定為12人，而在畫面上可看到的分別有霸王丸、奈戶流留和服部半藏3人。從目前的開發程度來說，雖然畫面質素並非很高，可是距離正式推出還有一段時間，故此相信應該會有改進的。





第一幕：令人留下深刻印象的情景，一名身穿和式道服的男性，以手上的特大號毛筆寫出「侍魂」兩個字，充滿氣勢。





第二幕：真人和CG版本的霸王丸與奈戶流留快速穿插着畫面，頓時感受到霸王丸的力與奈戶流留的柔，這是否代表了今次仍是由他們當主角？





第三幕：程式設計人員在整理各項設定，另一方面有專人負責有關MOTION CAPTURE上的處理，當然這是3D格鬥遊戲中不可或缺的。





第四幕：有不少登場角色的設定稿，不過部份好像是RPG《真說侍魂》的原創人物，至於最後那名女角則有點像某E×A動畫裏的……





第五幕：整條片段的唯一兩場遊戲真實畫面，是霸王丸和服部半藏分別在室內和雪地上對峙的情景，多邊形數目還是不算太多。



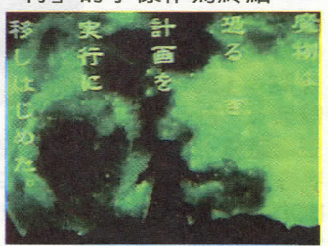


第六幕：遊戲製作的畫面，分別有POLYLINE霸王丸揮劍、奈戶流留配刀與面相造型，和利用電腦將多邊形角色設定動作場面。





第七幕：今集故事所對付的，原來是傳說中的暗黑神，造型相當可怕；最後出現了遊戲名稱和「熱切期待」的字樣作為終結。







REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL 全角色COMBINATION ARTS表

《RBS》已推出好一日子了，相信大家都應該玩過，不知各位又能否打敗古拉薩呢？從《餓狼傳説3》開始，《餓狼》的遊戲系統已變成着重於連續技（COMBINATION），多於一般固有技或必殺技，當然能夠掌握所使用角色的特性，來將連續技駁上必殺技和DOWN攻擊，只要使得其法，就能向對手作出極大的傷害。

比較起上作《REAL BOUT》，今次每位登場角色的COMBINATION都被改動了少許，為了能讓各位有機會熟習使用角色的連續技，本刊將今集全部19人的COMBINATION表登出，希望對大家有所幫助。



■在會場那裏有數台《RBS》的對戰機，玩者的實力普遍很高；留意螢光幕上方有一塊小型螢光幕，玩者可從它看到對手的樣子

TERRY BOGARD

A ↓A B ↓B → B → C / →C → ←C
A ↓A B ↓B → ↓B → ↓C ↘C
A → C
↘A → C → C → C → →C
↓A → ↓C

ANDY BOGARD

A ↓A B ↓B → B → C / →C → ←C
A ↓A B ↓B → ↓B → ↓C ↘C
↘A → C → C → C → →C

圖表看法

◆這些圖表全部都是由左至右來看的
◆ ↓ 代表單向，招式不可倒轉來使用
◆1/2代表輸入這2段攻擊技的第1段後，如果沒有輸入第2段就不會繼續
◆2/2代表輸入這2段攻擊技的第1段後，不論第2段輸入甚麼指令都會使出第2段
◆若連續技是由站立C掣開始，即表示要和對手保持近距離（遠距離C掣和近距離C掣是不同的招式）

唐福祿

A ↓A B ↓B → B → C / →C → ←C
A ↓A B ↓B → ↓B → ↓C ↘C
↘A → C → →C

JOE HIGASHI

A ↓A B ↓B → B → C / →C → ←C
A ↓A B ↓B → ↓B → ↓C ↘C
A → C
←A 2/2 → C → C → C → →C
B → C → C → ↓↘→C

陳鑫山

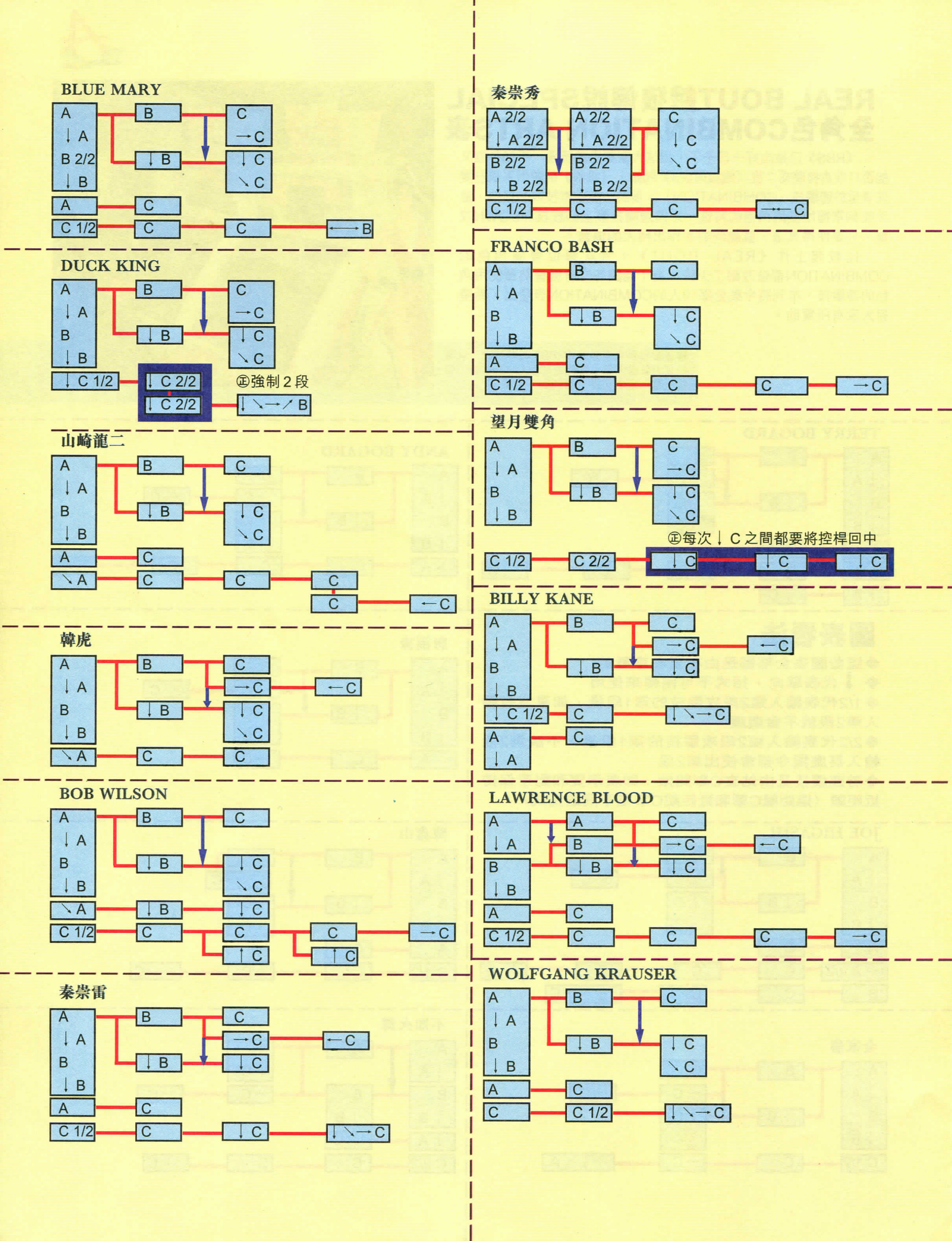
A ↓A B ↓B → B → C / ↓↘→C
A ↓A B ↓B → ↓B → ↓C ↘C
A → C
C 1/2 → C → →C → ←→C

金家藩

A ↓A B ↓B → B → C / →C → ←C
A ↓A B ↓B → ↓B → ↓C ↘C
C 1/2 → C → →C → →↓↘A

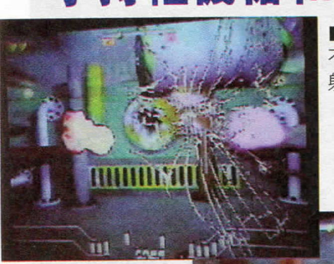
不知火舞

A ↓A → A → C ↓C / →C → ←C
B ↓B → B ↓B → C ↓C / →C → ←C
↓A → ↓C
C 2/2 → C → C → ↓C


BLUE MARY
DUCK KING
㊟強制２段
山崎龍二
韓虎
BOB WILSON
秦崇雷
秦崇秀
FRANCO BASH
望月雙角
㊟每次↓C之間都要將控桿回中
BILLY KANE
LAWRENCE BLOOD
WOLFGANG KRAUSER



MAXIMUM FORCE
手持輕機槍和敵人拼命




■ PLAYER 2 不幸地被炮火射中了



■眼前突然出現了兩人，樣貌十分猙獰



■機前也有不少人在圍觀



■這堆石柱陣內藏着很多敵人，要快些打倒他們

在會場內SNK除了有自己或其他公司所開發的NEO GEO用遊戲外，還把替ATARI代理的美版賽車遊戲《SAN FRANCISCO RUSH EXTREME RACING》，與及將恐怖份子消滅的光線槍遊戲《MAXIMUM FORCE》展出，其中《MAXIMUM FORCE》較受到場者歡迎，可能和它那種只要利用固定方式將敵方解決，就會出現隱藏房間的玩法有關。和《AREA 51》相似，玩者是需要把眼前的敵人消滅後，才可往下一個地區進發。



■縱使前方着火了，敵人還是頑強地抵抗着

■各人聚精匯神地玩着，相當投入呢



■躲在鐵罐後的守衛突然探出頭來舉槍，馬上開火吧



■水內有不少水雷等待着玩家

MFX3000
巨型體感遊戲機

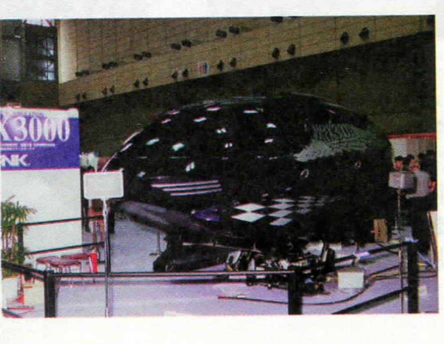
在整個AOU裏，其中一款由開場到閉幕都是大排人龍的遊戲，就是體感遊戲機MFX3000了。基本來説，MFX3000和曾經在香港無限地帶出現的體感遊戲機大同小異，整台MFX3000最多可載6人，乘客們坐在一個機艙內觀看充滿視覺效果的影片，機身配合片段不停地搖晃，相當緊張刺激。有關影片數目方面，雖然暫時只有5套，可是不久將來會有二十至三十套不同題材的影片陸續推出。

由於機身的構造複雜，因此這機的售價絕不便宜，高達三千四百萬日圓（大約為二百多萬港幣），所以它登陸本港的機會不大。

■有關影片內容的宣傳紙板



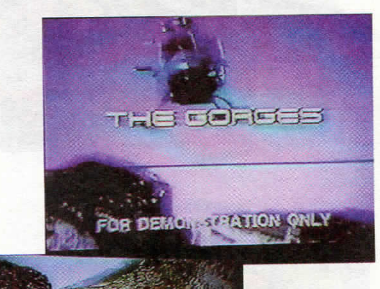
■排隊圍觀人潮不絕



■ MFX3000 的外觀，很像一架大空船吧



■《MUGGO》的內容是一隻外星生物駕駛着太空船和敵人對抗





■《THE GORGES》的內容是玩者乘坐直昇機飛越大岬谷



B.O.F. The Band of Fighters 名偶像ATHENA重出江湖？

《KOF》和《侍魂》各位就玩得多，你們又會否想像到草薙京、八神庵與奈戶流留等人竟然揍在一起夾BAND？原來這是真的！

在會場的攤位裏，SNK就利用了面積不少的地方，來安放這隊名為「B.O.F. The Band of Fighters」的樂隊，隔一定時間便會進行現場演奏，每次表演都引來很多旁觀者。雖然B.O.F.那5名成員都不是由真人、CG角色或是動畫角色所扮演，不過5台機械人的表現也算稱職（只要你不介意TERRY打鼓時鼓棍永遠也碰不到身前的鼓、雅典娜唱歌時咀是不會開合等）。就在這次AOU之前，B.O.F.早已在NEO GEO WORLD裏公演過，遲點兒更會到其他地區去表演。到底他們會否有機會來港呢？





■成員（由左至右）：八神庵／BASS、奈戶流留／KEYBOARD、麻宮雅典娜／VOCAL、TERRY／DRUMS、草薙京／GUITAR





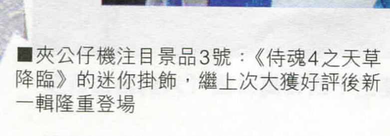
■SNK也展出了近一兩年極受女孩子愛戴的《PRINT俱樂部》系主機《NEO PRINT MULTI》和《NEO PRINT SPECIAL》



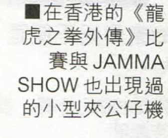
■在場內專為到訪者解說遊戲玩法的盡責靚姐姐們



■夾公仔機注目景品2號：全套5款的NEO GEO手錶，星星月亮太陽……



■夾公仔機注目景品3號：《侍魂4之天草降臨》的迷你掛飾，繼上次大獲好評後新一輯隆重登場



■在香港的《龍虎之拳外傳》比賽與JAMMA SHOW也出現過的小型夾公仔機



■Q版B.O.F.成員的布公仔景品，非常討人可愛



■夾公仔機注目景品1號：人氣SNK遊戲角色時鐘

SNK景品與其他項目一覽

近年業界普遍地吹起了兩股旋風——《PRINT俱樂部》系的拍照機和夾公仔機，在日本不論大小機鋪也有很多這些主機，它們的生意額比起其餘傳統式純粹打機的主機來說可算是不惶多讓，甚至超越之，所以SNK也開始積極發展這方面的機體。



SEGA™

一直在街機市場佔有領導地位的SEGA，在今次展覽中仍是數一數二的大參展商，單是在電視遊戲方面，就有《VIRTUA STRIKER 2》、《對戰型SCUD RACE》、《TOP SKATER》、《THE HOUSE OF THE DEAD》及已推出的《鑽石方塊97》、《紫炎龍》這六個作品，另外還有《PRINT倶樂部》、《STAMP倶樂部》這類與其他公司合作生產而又大受好評的特殊機種，再加上《櫻大戰》、《新世紀EVANGELION》這些名作的人物商品，令SEGA的場館變得相當充實。



◆《新世紀 EVANGELION》的金屬公仔及《櫻大戰》的Q版人物匙扣。



◆《對戰型 SCUD RACE》的登場，相信可以令這遊戲的吸引力大增。



◆即使你認為這些 EVA 布公仔有點走樣，但仍會有一大班擁躉捧場。





SEGA在今次AOU SHOW中最看重的作品，相信亦非這個《VIRTUA STRIKER 2》莫屬，因為這是繼《VF 3》、《SCUD RACE》之後第三個使用「MODEL 3」底板的遊戲，所以在畫面方面是令人無話可說的。在遊戲系統上，今集主要是沿用了上集的方法，以便令上集的玩家易於上手，但與此同時亦有不少新增的部份，首先是玩者可選擇進行日間賽或晚間賽，可選用的隊伍由上集的18隊增至24隊，另外亦有3種不同大小的比賽場地可供選擇。

另一方面，今集新增了一種向隊伍下指示的系統（攻擊型、守備型），令隊伍的行動較有系統，亦提高了遊戲的戰略性。

遊戲基本操作一覽

	攻擊時	守備時	當球在空中時
射球掣	射門		無着地射門
長傳掣	長傳/傳中		遠距離頭槌
短傳掣	短傳	剷球	近距離頭槌

*射門時按掣時間愈長則射門威力愈大。

遊戲進行中按START掣→更換隊伍戰術



◆adidas在這一集是很大的廣告商，不單遊戲中四處有它的廣告板，就連場內的宣傳女郎也是穿着 adidas 外套的。



鳴謝：太田娛樂有限公司



THE HOUSE OF THE DEAD



繼上次《GUNBLADE NY》後，SEGA的街機槍擊遊戲新作是一個以喪屍及怪物為題材的作品，特務身份的主角為了救出被綁架的未婚妻蘇菲及一班研究人員，獨自闖進了一間可怕的大屋之中……

這遊戲的最大特色，是版面內容會隨着玩者的行動而出現變化，例如你在某些區域向特定地點開槍的話，是可以進入另一條通道之中的。

在試玩過後，覺得這遊戲的進行速度很快，敵人一浪接一浪的出現，而且因為敵人是喪屍的關係，很多時不會一下子倒下，即使手腕甚至上半身被射爆了還會繼續走過來，加上那兇悍可怕的造型，令人玩的時候有一種其他同類遊戲所沒有的危機感，或許可以說這是3D射擊版的《BIO HAZARD》吧。

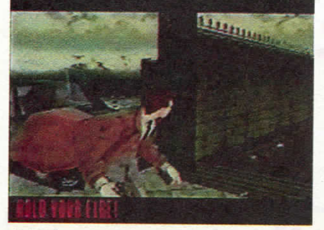
初期版面介紹

THE FIRST CHAPTER. 慘劇









◆從車上下來的主角，拿起了手槍衝向大屋。



◆大屋前面有不少正受襲擊的研究員，若能救回他們則可令LIFE數增加。



◆但卻被一頭有翼的怪物捉走了。



◆來到大門前面時，水池中會有些異形青蛙向你撲過來。



◆講多無謂，主角連開三槍將大屋正門的門鎖射開。



◆在水池前面，主角找回了未婚妻蘇菲……



◆進入大屋後，開始會出現一些拿着斧頭向你飛過來的喪屍。



◆有些喪屍在被打倒後會留下不少怪蟲，小心不要被他們咬傷才可。



◆這種猴子型的敵人會從牆壁反彈後再向你攻擊。



◆這一版的首領就是在第一版時捉走了蘇菲的蝙蝠怪。

THE SECOND CHAPTER. 復仇



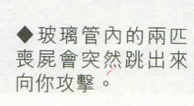
◆版面初期遇到這塊地板時，是否射爆它會令你進入不同的通道。



◆攻擊橋邊的控制器，會開動這令橋身向下降的機關。



◆這研究室內的接橋同樣是要射破機關後才可以接上的。

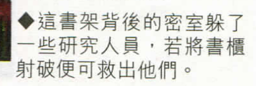


◆玻璃管內的兩匹喪屍會突然跳出來向你攻擊。





◆繼續前行的話，則會遇上這拿着鏈球的喪屍。



◆這書架背後的密室躲了一些研究人員，若將書櫃射破便可救出他們。



TOP SKATER

SEGA SKATEBOARDING

SEGA另一個在今次展覽中展出的，是首個以滑板為題材的體感遊戲《TOP SKATER》，遊戲的玩法很簡單，你要站在一塊模擬滑板的踏板上，在到達高台的頂點時向踏板的前半或後半施壓，以求讓滑板在滯空時間中能做出各種不同的花式，而花式的級數則是決定你最終成績的關鍵所在。

這遊戲的特色之一，是取用了外國滑板愛好者之間極有名氣的樂隊「PENNYWISE」的樂曲作為BGM，所以對真正的滑板高手來說是有很大吸引力的。

在這次展覽中，SEGA就特別安排了一些開發人員定期進行示範，而他們亦稱職地幾乎在每次示範中都取得了S級的成績，所以我們以下會將他們的示範玩法刊出，希望到遊戲正式推出時會對大家有所幫助。







◆由於滑板很講求腰力運用，平常少運動的人玩完後可能會感到腰酸背痛的。

◆台上兩位穿黑衣服的人，就是負責進行示範的開發人員。

EASY 賽道



1. 賽道的初期時數個普通的跳台。



2. 在這附近若往左邊跳起，是可以到達一段有跳台連接的路的。



3. 這裏在跳起之後要留意地面上的空橋。



4. 經過這彎角時，是可以將左邊的牆壁作為跳台的。



5. 繼左邊之後，這次輪到以右邊的牆壁作跳台了。



6. 這附近的彎角是足以令你跳起兩次的。



7. 繼續前行時是一段直路，技術好的話可利用兩邊的跳台接到中央的跳台上。



8. 中央的路線上有連續兩個踏台，所以應好好利用。



9. 直路上的第二個踏台可連接到一個梯級地區。



10. 在這梯級地區時，應沿着最外圍的路線走。



11. 因為這條路是會接上一個踏台的。



12. 由於速度夠高，所以這一跳很容易就能取得S級。



13. 接下來是一段碗形的之字路，你可不斷的向左右跳起。



14. 這段路同時亦放了很多小環，若走的路線適當是可以全數取得的。



15. 從這裏跳起時要小心不要碰上前面的樹木。




16.這邊的彎角同樣是可以利用右邊的斜台來跳起的。

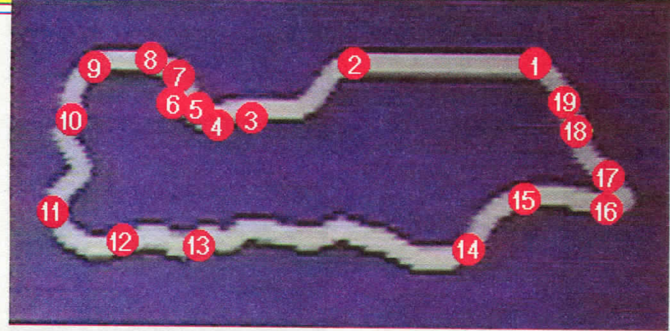

17.另一個需要小心樹木的彎角。


18.在這裏可利用跳台登上右邊的可樂廣告板再反跳回中線上。


19.最後一段路若跳上欄桿前進，是可以額外得1000分的。


◆賽事完成，以18萬分以上獲得S級成績。

HARD 賽道

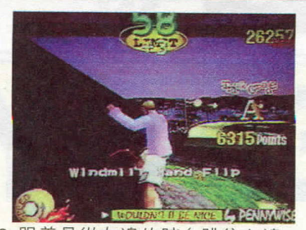



1.版面一開始時，眼前是數個高速跳台。


2.這附近的路面相當複雜，要看準想跳的踏台來選擇路線。


3.在這裏可暫時跳上旁邊的欄桿前進。

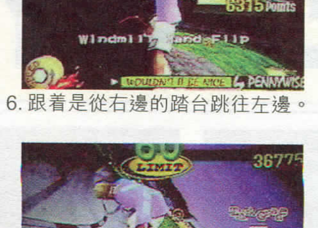

4.數個可樂廣告板其實全是可作為踏板的地方。

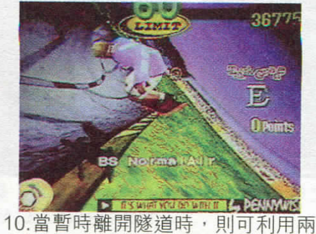

5.越過可樂板地區後應先向右邊走，登上這邊的踏台。


6.跟着是從右邊的踏台跳往左邊。


7.因為這邊同樣是擁有另一組踏台的。


8.離開這裏的踏台時，要小心地面上的「雪糕筒」才可。


9.進入隧道後雖然有多個獎分道具，但卻是被障礙物所分隔着的。


10.當暫時離開隧道時，則可利用兩邊的斜台來跳起。


11.在這附近多跳幾次，對總分是會有很大幫助的。


12.在這裏前進時必須跳上這些水管，否則是會掉到水上的。

13.途中亦有數個跳台可用的。


14.越過了水管地區後，會有一個可作高速跳躍的地方。


15.跟着是準備迎接眼前的這個髮夾彎。


16.在這裏亦同樣是採用走外線的方法。

17.過了髮夾彎後，眼前又是一個連跳地區。


18.在跳台跳起來到右邊的可樂板……


19.再從這裏反跳回中線，便差不多已經到達終點了。


◆17萬3千，同樣是以S級來完成。





namco

NAMCO 論業務用遊戲生產商的規模、製作路線方針、發展計劃與及家用市場上的競爭，NAMCO和SEGA可算是相當接近的。在今次的AOU裏，NAMCO的最大兵器莫過於籌備多時、以強化了的便利移植用3D多邊形基板「SYSTEM 12」的頭炮《鐵拳3》了，當然其餘的新作如《食蟻獸競跑》、《MY ANGEL 2》甚至是較為另類的《ABNORMAL CHECK》等都很不錯。

■在 NAMCO 接待處迎接來賓的女性員工相當和藹可親

■在展覽場角落放置了模擬坦克對戰遊戲《TANK WARS》，玩起來的感覺和《TOKYO WARS》完全不同



■在內裏部份有數台新款代幣遊戲機《PAC ADVENTURE》，是以食鬼獸為題材的



■《30 TEST》在去年11月的香港 JAMMA SHOW 已經有得試玩





■在另一邊廂，有一台利用力慣性原理來令玩者踏單車、作出 360 度旋轉的大型機械



■《SPIN THE SPIN》是用力將棍棒敲向機上的反應掣，以令圖板上的圓球轉得最多圈數為目標



■畢竟是街機 SHOW，總會有這類較為幼兒向的玩意吧



■會場內扮演兔女郎的靚姐姐們，向到場者解釋有關代幣機的玩法



■這台是 NAMCO 最新研製的業務用機殼「CYPER LEAD」，是對應新的 JAMMA 規格的



■各人都被那造型甚為攪笑的食蟻獸所吸引着

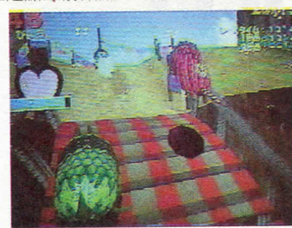
食蟻獸競跑
ARMADILLO RACING

超異常激烈可愛奇趣生物大暴走？！

■選定賽道後，玩者便和同場對手在起點線前集結，準備出發

《食蟻獸競跑》是近幾年較為少見的出色趣味型競跑遊戲，基板本身用上了處理多邊形能力較強的SYSTEM SUPER 22，NAMCO這種寧願放棄便利移植而取提高遊戲質素的出發點是值得欣賞的。這遊戲的最大賣點，除了那些造型極討人喜愛的食蟻獸外，就是採取單用TRACK BALL來控制的簡易操作方式，對於不慣使用控桿的玩者來說（特別是女性玩家）非常方便。遊戲本身共有兩條賽道，分別是純鬥速度的短途賽，與及沿途佈滿不同特殊裝置的障礙賽。

■會場內安裝了合共4台（8 PLAYERS）機體，不過只可 4 人同時玩



■走呀走，跑呀跑，快快轆過橋



■再向前行就有一道淺水，留意右邊的是緊貼而來的對手



■跑不贏對手，就會被人捉蘋果



■除了剛才的短途賽外，還有比較困難的障礙賽，首先要飛越高台



■接着還要上山下水，非常刺激，相信大人細路男女老幼都會喜歡



■很久也沒有遊戲利用 TRACK BALL 來玩了，相信女孩子也不會感到困難

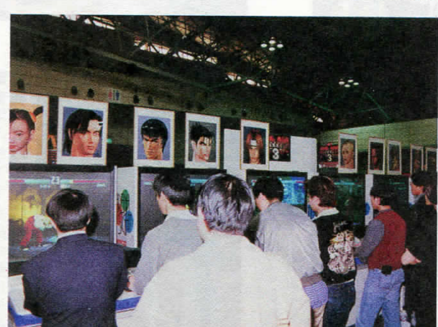




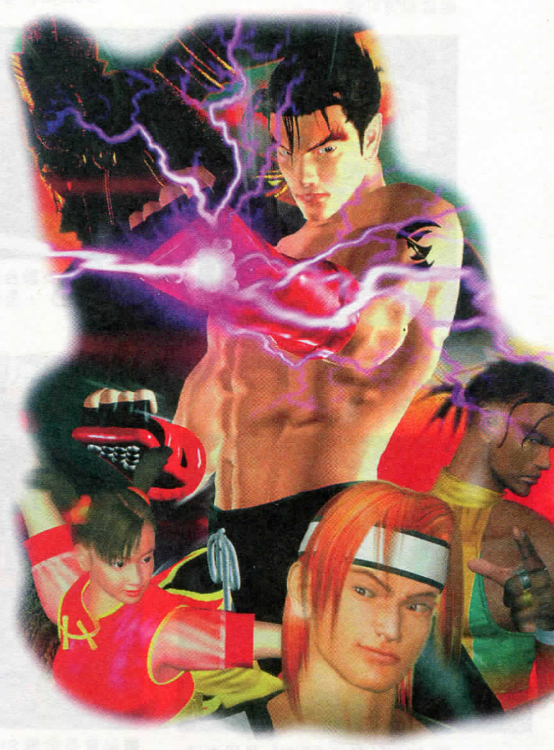
譽滿而歸 19年後的新戰鬥

繼上次在香港JAMMA SHOW裏公開過30%完成度的版本後，《鐵拳3》在日本各地進行了幾次LOCATION TEST，經過嚴謹修訂和除蟲後遊戲的最終版本終於曝光，這隻利用了全新基板「SYSTEM 12」的第1作，無需多講大家都會知道它的受歡迎程度。

從目前廠方所公布的資料顯示，上兩集很受歡迎的角色像MICHELLE和JACK-2等都沒有出現，難道他們都變成了中頭目？另外李超狼、王椋雷等中頭目會否出場又成為疑問。不論如何，與其多費唇舌繼續解釋下去，還是將10名基本登場角色的資料告訴大家吧！



■有不少《鐵拳》擁躉正在磨拳擦掌，排隊預備和強者對戰



新角色

風間仁 JIN KAZAMA



命運之閃電

國籍：日本
格鬥技：三島流喧嘩空手改、風間護身術（來自母親所教與及自己的招式）
年齡、身高、體重、血型：19歲、180cm、75kg、AB型
職業：格鬥家
興趣：在森林裏沐浴
喜好的東西：母親的教導
厭惡的東西：欺騙人的行為

技名	指令
閃光烈拳	左拳 左拳 右拳
鬼八門	↘ 左拳 右拳
鬼殺	橫移時 右拳
超頭鎚	投技範圍→→ 左拳+右拳
雷神拳	→N→↘ 右拳
鬼神滅烈	← 左拳+右腳
紫雲二段蹴	↓ 左腳+右腳
奈落拂	→N→↘ 右腳 右腳
破碎蹴	右腳 左腳
螺旋幻魔腳	↗ 右腳 右腳 右腳 右腳
胴拔	→→ 右拳
貳門雙腳	左拳 右拳 左腳 右腳

新角色

凌曉雨 LIN XIAOYU



愛玩的活潑女孩

國籍：中國
格鬥技：八掛掌、以掛拳為基礎的各種中國拳法
年齡、身高、體重、血型：16歲、157cm、42kg、A型
職業：高校1年生、照顧熊貓
興趣：參觀世界各地的遊樂場、旅行
喜好的東西：肉飽、餡餅、蝦燒賣、北京填鴨、燒墨魚等
厭惡的東西：數學老師

技名	指令
架推掌	↙ 左拳
里合腿	→→ 左腳
掃腿背身擊	蹲下時 左腳 右拳 左拳 右腳
鳳凰之構	↓ 左拳+右拳
扇蹴	鳳凰之構中 右腳 左腳
前旋掃腿	鳳凰之構中↘ 右腳 右腳
騰空擺腳	鳳凰之構中↑ 右腳 右腳
蕩肩	站立途中 右拳
前劈加橫	↑ 左拳+右拳 右拳
烏龍盤打	↓ 左拳
上步掌拳	↘ 左拳
斧刃腳	↙ 右腳

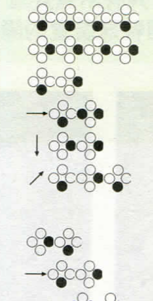
新角色

花郎 HWOARANG



熱血太郎

國籍：韓國
格鬥技：跆拳道
年齡、身高、體重、血型：19歲、181cm、68kg、O型
職業：街頭欺詐集團首領
興趣：風帆（運動萬能）
喜好的東西：搖滾樂和惹事（吵架能手）
厭惡的東西：三島流喧嘩空手、風間仁



技名	指令
改變架勢	左腳+右腳
伸出左腳時的技	
LIFT KICK COMBO	左腳 左腳 左腳 左腳
RIGHT KICK COMBO	右腳 右腳 右腳 右腳
AIR FANG	左腳 右腳
KILLING HAWK	→ 左腳 左拳+右腳
FIRE CRACKER	↓ 右腳 右腳
HUNTING HAWK	↗ 左腳 右腳 左腳
伸出右腳時的技	
CHAIN SAWHEEL	右腳 左腳
HEEL KNIFE	→ 左腳 右腳
CUT BACK	→→ 右腳 左腳

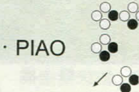
新角色

EDDY GORUD



監獄復仇鬼

國籍：巴西
格鬥技：卡普拉（南美傳統足技）
年齡、身高、體重、血型：27歲、188cm、75kg、B型
職業：無
興趣：帝王學
喜好的東西：權力
厭惡的東西：無力





技名	指令
DEKOPAN	↙ 右腳
KABEI RINNYA	→→ 左腳+右腳
REVERUSAO	右腳 左腳
TOROCKA · E · PIAO	左腳+右腳
FUMARSA	↙ 左腳+右腳
HASUTIRA · E · SIBATA	↙ 左腳 左腳
AU · BACHODO	→ 右腳
SABESADAS	蹲下時 左拳+右拳
ZINGA	左拳+右拳
RATERAO · TOROCKA	(ZINGA中) 左腳
BAISYA · TOROCKA	(ZINGA中) ↑ 右腳
ARUMADA · PURADA	(ZINGA中) ↓ 左腳

（左●）：左拳　（上●）：右拳　（下●）：左腳　（右●）：右腳

註：N=NEUTRAL（控桿回中）、↗=正常輸入、↗=輕拍



PAUL PHOENIX

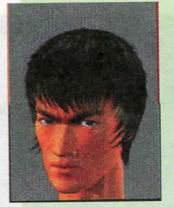


超熱血格鬥家

國籍：美國
格鬥技：以柔道為基礎的綜合格鬥技
年齡、身高、體重、血型：46歲、187cm、81kg、O型
職業：現時無業，正進行成為宇宙第一強者的修行
興趣：騎電單車
喜好的東西：薄餅、電油的氣味
厭惡的東西：日本的高速道路（上次大會被塞車所困）

技名	指令
落葉	↓
崩拳	↓↘→
三寶龍	→→C
浴蹴	→→
疾風	→→
疾風	↓↘→
瓦割崩拳	↓
瓦割落葉	↓
葉櫻崩拳	↓↘
葉櫻鐵騎	↓↘
裏當	投技範圍→

FORREST LAW



蘇醒了的火龍

國籍：美國
格鬥技：MARTIAL ARTS
年齡、身高、體重、血型：25歲、177cm、66kg、B型
職業：MARSHELL道場第2代師範（預定）
興趣：購物
喜好的東西：信用卡（替PAUL支付大會參加費用及購買電油）
厭惡的東西：2人一起乘電單車（PAUL的駕駛技術很恐怖）

技名	指令
DRAGON KNUCKLE COMBO	→
DOUBLE SOMERSAULT KICK	
ELBOW DRAGON WHIP	↗
DRAGON TAIL	↗
DRAGON RUSH	←
SIT STRAIGHT LEFT SOMER	↓
DRAGON LOW LEFT SOMER	↓
SLIDING	↘↓↘
SOMERSAULT KICK	↑
SOMERSAULT DROP	↓↑
DRAGON BREATH	↓
寸勁	→

雷武龍 LEI WONLOG



超級警察

國籍：中國
格鬥技：以五形拳為主的各種拳法
年齡、身高、體重、血型：45歲、175cm、65kg、A型
職業：警察
興趣：電影鑑賞、午睡
喜好的東西：SONY製品（曾經拍過廣告）
厭惡的東西：犯罪、惡人



技名	指令
後掃燕舞	↗
旋風連腳	
弧流腿	
蛇突連擊	←
醉虛擊	→
醉步腿	→
躺下	↓
俯下	←
跳弓腳	（對手頭的一方）躺下時
背刃落	俯下時
雷光中段腳	→
龍之構	←
石頭	←



KING



野獸之怒

國籍：墨西哥
格鬥技：摔角
年齡、身高、體重、血型：28歲、200cm、90kg、A型
職業：經營孤兒院
興趣：令小孩們快樂
喜好的東西：ARMOR KING與勝利的啤酒
厭惡的東西：小孩的淚

技名	指令
DROP KICK	
蠍KICK	↓
FRANKENSTEINER	↘
JAGUAR IMPACT	→
FLYING CROSS CHOP	→→
JAIL KICK	→→
893・K	←
LEG BREAKER	↓↘
ELBOW STING	↓
LEG LARIAT	橫移中
BRUTAL CYCLONE	
MOONSAULT BODY PRESS	

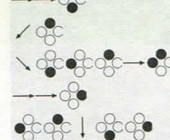
NINA WILLIAMS



沉默的刺客

國籍：愛爾蘭
格鬥技：以骨法、合氣道為主的暗殺格鬥術
年齡、身高、體重、血型：22歲、161cm、49kg、A型
職業：暗殺風間仁（被操縱）
興趣：尋求記憶
喜好的東西：沒有記憶（不再喜歡奶茶）
厭惡的東西：沒有記憶（不再厭惡ANNA）

技名	指令
LEG SWEEP	蹲下時↓
HUNTING KICK COMBO	↗
DIVINE CANNON COMBO	↗
鯱突	→→
EMPRESS HEEL	敵人DOWN時↓
FAIL KICK	→→
SIDE STEP STAMP	↗
ASSAULT COMBO	↘→
KNEEL KICK	→→
JAIL CRUSH	↓
連擊雙掌破	→
KILLING BLADE	←



吉光 YOSHIMITSU



計謀宇宙忍者

國籍：無（原是日本）
格鬥技：卍忍術進化型
年齡、身高、體重、血型：？歲、178cm、63kg、O型
職業：卍黨首領
興趣：觀賞相撲、網上滑行
喜好的東西：遊戲機中心（特別是新宿）
厭惡的東西：惡人、對戰時沒有風度的人

技名	指令
鬼薊	↘
卍盤坐	↓
日向砲	
草薙砲	→→
不憂	↓
露拂	蹲下時↘
忍法卍菊	↗
華嚴	蹲下時↗←
斬哭劍	↗
忍法卍芰	↗
虛空襲劍	↗←
地雷刃	↑（↓取消）

註：N=NEUTRAL（控桿回中）、↗=正常輸入、↗=輕拍



MY ANGEL 2

齊齊做個好爸爸、好媽媽！



在日本備受好評的育成問答遊戲《MY ANGEL》推出了不足一年，續篇便在今次AOU裏出現，雖然這遊戲到港的機會不大（除非有中文版吧……），不過由於第1集將會在PS上推出，所以便在這兒向大家介紹今集。相比起前作單單養育一名小女孩，今回玩者的身份轉變為一對孖生兄弟／姊妹的父母親，所要答的問題是會被小孩當時的屬性影響，加上增設了新的問題種類，喜歡玩問答遊戲的人就絕對不可錯過，當然閣下最低限度要懂一些日文。



© NAMCO



■除了《鐵拳3》和《食蟻獸》外，《MY ANGEL 2》也是相當不俗的新作



■純綷選擇○或×的是非題



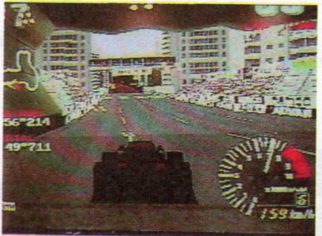
■考考記憶力，想清楚剛才看過些甚麼



■這次輪到IQ測試部份



■雖然遊戲畫面的質素稍差，不過機殼體積細小又很適合寸金尺土的地區



■一起步就是觀眾席大看台，很熟悉的場面吧



■同樣的隧道，不一樣的機種



■玩者可選擇的車合共有4款，賽道則有2條



Q版車衝出PS殺入遊戲機中心

如果有玩開PS的朋友，稍看畫面一眼就會知道《POCKET RACER》就是來自PS的《RIDGE RACER REVOLUTION》，分別在於所選用的車輛變成了Q版車，以及沒有剎掣器的操作界面。可選擇的賽道分別有CITY和MOUNTAIN兩條，車子共有4款，最多可以二人同時對戰。至於難度方面，可能遊戲本身的對象大概是女孩子或小朋友吧，所以絕不困難。

© NAMCO

其餘作品與景品一覽

除了上文所述的遊戲外，NAMCO的會場內有一部很有特色、可是題材卻十分另類的遊戲《ABNORMAL CHECK》很受玩者們歡迎。說這部機很另類的理由，是因為它透過一些問題來測試玩者是否很「不正常」，例如「你會否像明星那樣練習簽名？」和「你會否跟着電視上的問答遊戲節目叫出答案？」等，相當有趣，意念有點和同是NAMCO推出、從玩者對某些問題的對答來決定玩者的總壽命或戀愛持久度等，同樣另類。除了遊戲以外，NAMCO所製造的景品也有一定可觀性的。



■《ABNORMAL CHECK》，看看自己是否有點不正常？



■以《鐵拳》系列為主的全線 NAMCO 景品



■雖然這部機的取材較為另類，可是人龍卻長得很



■很精美的《鐵拳3》景品── MUG CUP 與 T 恤



TAITO®



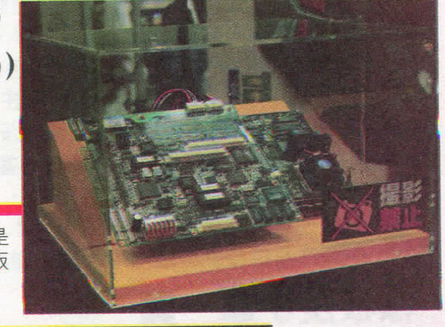
TAITO在今次AOU SHOW中，首次公開了他們的最新底板「TAITOWOLF」，並展出了將會成為這底板的首個遊戲《超能力大戰2 PSYCHIC FORCE 2》及一個以賽車為題材的CG片段。

這底板是由TAITO和美國的3Dfx interactive公司合作開發而成的，不單在價格上務求合理化，而在設計上亦配合了JAMMA（日本AMUSEMENT工業協會）規格，所以在安裝上是極為方便的。

老實說，這次展出的片段和SEGA的MODEL 3或是KONAMI的CORBA製作的作品相比都有一段頗大的距離，但以TAITO所公開的底板性能來看，應該是可以造得再好一些的，希望下次新片段公開時可以給我們一個驚喜吧。

TAITOWOLF主要規格

多邊形性能	每秒100萬多邊形（與MODEL 3相同）
機能及效果	Z-BUFFER / 半透明 / 霧效果 / MIP / PERSPECTIVE COLLECTION / GOURAUD SHADING
素像描繪能力	每秒45 MILLION（MODEL 3為60 MILLION）
解像度	512 × 384（MODEL 3為496 × 384~640 × 480）
介面	JAMMA I/O基準
其他	對應3P、4P輸入



◆這一塊就是TAITO的最新底板「TAITOWOLF」。

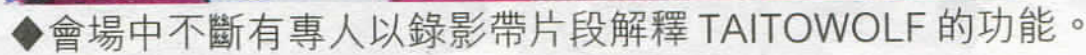


◆會場中不斷有專人以錄影帶片段解釋TAITOWOLF的功能。

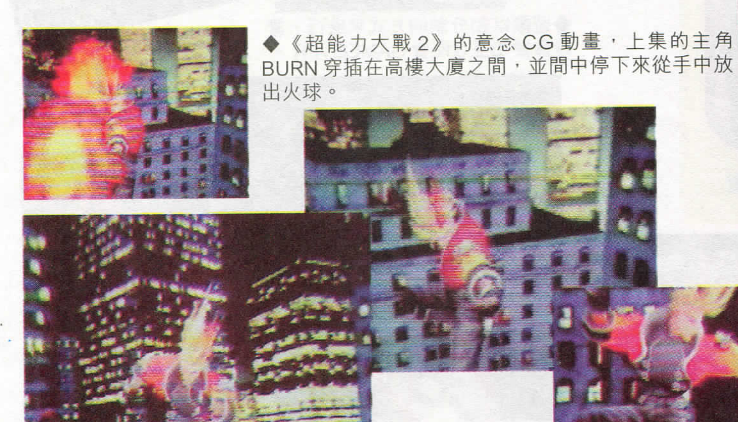


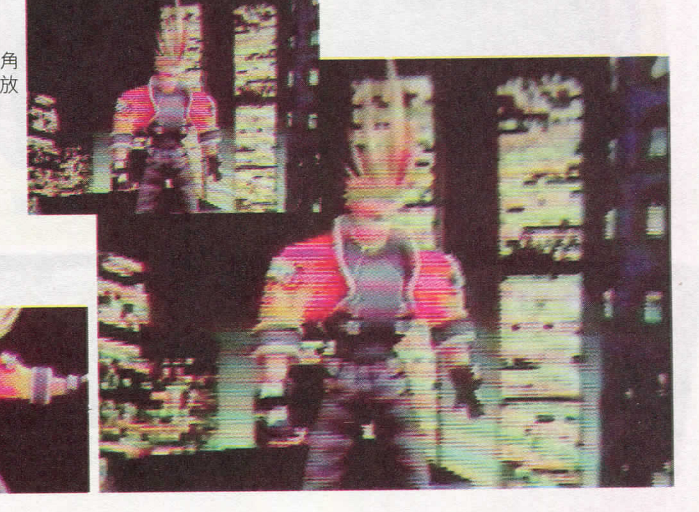


◆另一個以TAITOWOLF來製作的賽車遊戲CG片段。



◆《超能力大戰2》的意念CG動畫，上集的主角BURN穿插在高樓大廈之間，並間中停下來從手中放出火球。







電車でGO!

電車GO！

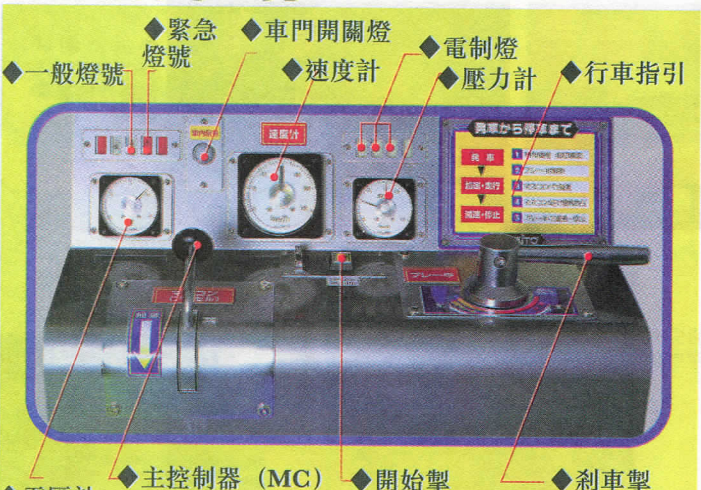
繼去年的《LANDERING GEAR》後，TAITO在今次展覽中推出了另一個令人耳目一新的作品《電車GO！》，這遊戲是以日本的電車（即香港的電氣化火車）為題材，玩者可嘗試到駕駛電車的滋味，而或許是因為電車對於日本人來説實在是每日不可缺少的交通工具，所以在會場中的反應相當理想，即使在排名榜之中亦能保有中等的名次。

為了完全表現出駕駛電車時的感覺，這遊戲採用了專用的操縱裝置，由加速的手掣、刹車掣以至各種速度計之類的儀器都一應俱全，令人有置身於駕駛室內的感覺，至於玩法方面，你首先要從四條路線（山陰本線、京濱東北線、東海道本線及山手線）中選擇一條，然後便是解除刹車開始以MC（主控制桿）加速，當速度足夠後，便可關掉加速器，以慣性滑行方式前進，到接近車站時，再逐漸以刹車掣減速，務求準確地在停止線上停車。

雖然在操作方面相當簡單，但因為這個不是賽車遊戲（這個是SLG！），所以行車時是有很多規則要守的，例如誤點、過早開車、在行車時無故停車、非緊急時使用緊急刹車、高速進入車站、超越停車位置、無視黃色信號以及不回避誤進路軌的行人……這些失誤全部都會成為減分（在遊戲中會以秒數在畫面上方顯示）的對像，當秒數被減至0便會GAMEOVER了，不過亦並非只有減分而沒有加分的，若是你能準確在車站停車，適當地處理遊戲中出現的突發事件，或是能在適當的位置（如進入隧道前）響號通知乘客的話，這些盡責的表現均是可令你增加秒數的。

其實這種駕駛方法和香港的電車基本上是一樣的（是否和地鐵及九鐵一樣就不大清楚），所以只要這遊戲在港出現的話，應該是一樣有很大吸引力的。

標板及手掣一覽





◆前面突然有一輛大貨車進入了車軌範圍，你能否成功避免意外的發生？

◆行車途中所見的風景，全部都是參考真實路線而製作的。



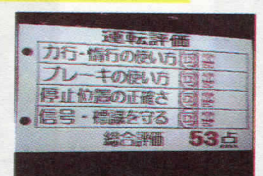
◆遊戲以扣分制的方式來進行，當秒數被扣至0便會GAMEOVER。

◆到站後會顯示出玩者這次入站的成績。

◆行車途中有時會遇上對頭車，但相信很難有香港人可以隨口説出他們的名字吧。



◆在遊戲開始時，你要先選擇所走的路線，有信心向全日本班次最密的山手線挑戰嗎？



◆在GAMEOVER後，電腦會對你整個行車作出評分，讓你知道自己是個怎樣的司機。



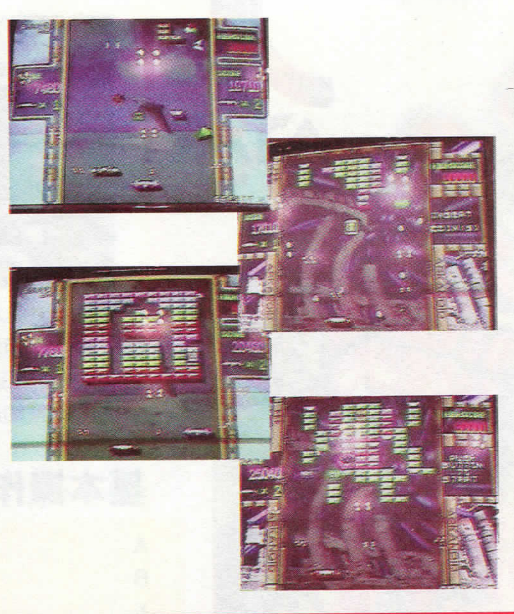


◆TAITO找了一班女孩子在會場內穿成火車司機來替這遊戲宣傳，很有心思。



復活！傳說的撞磚遊戲
《ARKANOID RETURNS 撞磚回歸》

在新遊戲不斷推出的同時，市場上有時又會出現一些反璞歸真的作品，這個《撞磚回歸》就是將N年前的撞磚遊戲重新包裝下而成，雖然這個新版本中有10種道具可用來強化你的「小棒棒」，但因為遊戲的基本玩法夠簡單（不斷將畫面上的球反彈，直至將所有方塊消滅），所以大家都能一下子上手，而TAITO亦在會場內搞了個小型比賽，反應亦算不錯。







多邊形戀愛遊戲第二作！由相識到畢業
《魔法之約會～卒業告白大作戰～》

以三個多邊形「美少女」為主角，用不同的迷你遊戲提高她們對你的好感度，以成功表白為目的的「戀愛」遊戲《魔法之約會》，在這次展覽中推出了一個改良版《卒業告白大作戰》，雖然在基本玩法方面沒有改變，但這次的版本就新增了問答遊戲的部份，另外三位女主角所穿的服裝亦增加了不少，到達目的地時的拍照場面亦可取一些更大膽的鏡頭，至於遊戲的最終目的亦改為是在校園中向所選的女孩子表白（心跳回憶？）。

TAITO為了提高宣傳效果，在會場中就找了三位「女孩子」來扮遊戲中的三位女主角，結果令大家都開始認同遊戲中的三位女角其實是頗可愛的（逃避現實？）……







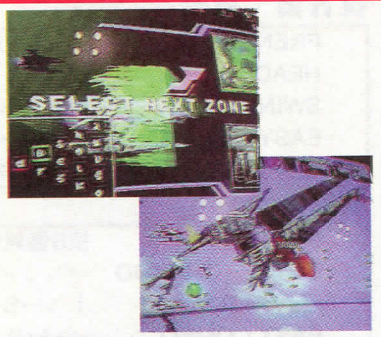


DARIUS 回來了！
《G DARIUS》

繼《RAYSTORM》後，TAITO再次利用其低價格CG底板「FX-1」推出另一著名射擊遊戲DARIUS的最新作《G DARIUS》，就如上次的RAYSTORM一樣，這G DARIUS雖然是以橫向來進行，但在背景方面則採用了多邊形的CG畫面，表現出敵人由畫面深處逐漸接近的感覺，至於在新系統方面，這一集雖然是保留了過版後要選擇路線分支的系統，但在版面之中你亦可利用不斷往同一方向飛的方法而改變作戰區域，而在上集「外傳」中採用的捕捉敵人系統在這一集中有了進一步的強化，除了大型的首領或地上物件外，幾乎所有敵人都可經過捕捉而用來幫助自己的攻擊及防禦，而且你更可以將這些捕獲的敵人變換成能量一口氣放出，以強大的能量砲進行攻擊。

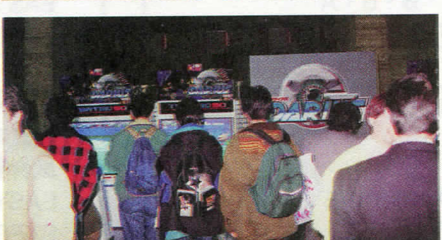


















ATARI在今次展覽中除了將多個上次AM SHOW展出過的作品交由SNK銷售外，自己亦展出了一個新的格鬥遊戲《黑暗時代之權杖MACE THE DARK AGE》，這遊戲採用了3D多邊形來製作，在按掣方面則如VF 3一樣擁有一個回避掣（E），另外三個按掣則分別負責快速攻擊（A）、重擊（B）及踢擊（K）。

在時代設定方面，或許是因為要配合歐美方面的市場，所以主要是選用了較受西方人仕受落的中世武士（但亦有中國拳法家及日本武士等人物出現），而十名人物基本上都是各帶着不同武器出戰的，雖然這類遊戲並非第一次推出，但在試玩之後就發覺這遊戲真的製作得相當不錯，不單只人物的材質貼圖迫真，在戰鬥中亦沒有「爆POLYGON」的情形出現，相信這遊戲的成績會比ATARI其他作品為佳吧。



基本操作表

A	快速攻擊
B	重擊
K	踢擊
E	後方回避
↓E	前方回避
COUNTER攻擊	↓↘→E之後按A或B

十名基本人物出招一覽

迪莫斯

SOUL KICK	←→K
MEGA THRUST	←+A+B
HELLCOPTER	←↙↓↘→B
EASY COMBO	←+B、B、→→B
EXPERT COMBO	A、A、HELLCOPTER、→→B

泰莉雅

FIREBALL	↓↘→A
BLADE GEYSER	→↘↓A
TARIAKICK	↓↘→K
EASY COMBO	B←+A、A、TARIAKICK
EXPERT COMBO	B、A、A-B、→↘↓↙←B

拉古蘭·血斧

FRENZY	→+連按A掣
HEADRUSH	←+A+B
SWING	←↙↓↘→B
EASY COMBO	A、B、←→K
EXPERT COMBO	近距離-A、A、B、K、SWING

歐蘭斯特

SANDDEVIL	按B儲氣後放手
BLADE TORNADO	→↘↓↙←B
FLASHCUT	↓↘→B
EASY COMBO	→+A+B、B、B、A
EXPERT COMBO	A、A、FLASHCUT、↓↘→A

艾撒捷那

CORPSKISS	↓↘→A
GRAVE	←+B
DEVICEDETER	←→B
EASY COMBO	←+A、A、GRAVE
EXPERT COMBO	A、K、B、←→B、←→A

莫杜斯·卡魯

SHIELD BLAST	←→B
DRAGONPAIN	→↓→B
SIDEKICK	←→K
EASY COMBO	A、↓+A、↓+A
EXPERT COMBO	A、A、←B、SIDEKICK、SIDEKICK

拉美娜

DERBUSHWALL	A+B+K
ARABESQUE	←→K
DESSERT SHADOW	→↘↓↙←B
EASY COMBO	A、B、A+B+K
EXPERT COMBO	←A、A、←B、B、→→K

小龍

深森崩落	按B儲氣後放手
高昇連腳	←↙↓↘→K
神秘寶珠	←儲氣後→B
EASY COMBO	近距離A、B、A、高昇連腳
EXPERT COMBO	→A-B、A、深森崩落、高昇連腳

小夜叉

雷手裏劍	↓↘→A
心欺劍	→↘↓↙←B
環雷腳	←↙↓↘→K
EASY COMBO	B、B、A+B
EXPERT COMBO	近距離A、A、A、→↓→B

武士

神風烈碎	→+連按B
鐵風車	→↘↓↙←B
威合斬	E+B
EASY COMBO	A、B、K→↘↓↙←B
EXPERT COMBO	B、A、A、←→B、A+B

DATA EAST

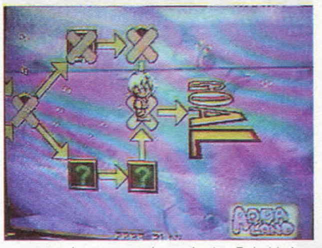
近兩三年在日本靠《MAGICAL DROP》而人氣急升的DATA EAST，在今次AOU的主力武器當然是《魔法糖》的第3集，由於它引入了新意念和玩法，所以頗受玩家們的歡迎。除此以外，在這次展覽中DATA EAST還展示了問答遊戲《QUIZ PIPON！》、籃球遊戲《AIR WALKERS》和製造印章的機體《STAMP俱樂部》等，種類多元化。



QUIZ PIPON！

這隻利用了ST-V系統作為操作平台的問答遊戲，雖然相比起NAMCO的《MY ANGEL》和CAPCOM的《虹色町之奇跡》在聲勢和畫面質素上明顯有一段距離，可是由於遊戲目的並不相同，所以不能相提並論。《QUIZ PIPON！》基本上是一隻加插了少量問答內容的《PUZZLE & ACTION》，況且會移植到SATURN的機會極高，因此還是要先看看它。





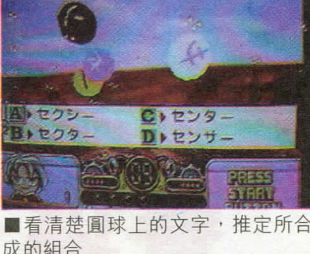
■地圖畫面，玩者可自由「走線」



■玩者可選擇將要作答問題的種類



■四枚圖章不斷在轉動，究竟那一個才是右上角的圖章？



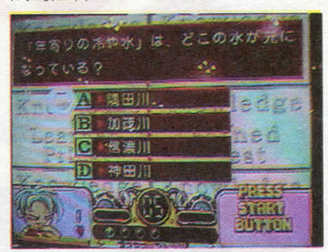
■看清楚圓球上的文字，推定所合成的組合


■一對男女正在爭吵，要牢記他們投擲物件的次序


■1P所控制的是男孩子



■相對地2P的就當然是女孩子吧



■縱使遊戲是由各種不同的MINI GAME所組成，可是問答題仍是必有項目

AIR WALKERS

接着要介紹的就是業界第一隻全多邊形5對5的籃球遊戲《AIR WALKERS》，它的特點除了可4人同時進行和有2種不同視點外，就是那個可輕易使出各種高難度技巧的TECHNICAL PLAY系統。

■帶球切入，當心手上皮球被對手奪走





■得分了！

■FADE AWAY SHOT（後跳射球）爆發！




■只要同時按A和B掣，就可利用空中傳球佔做ALLEY-OOP了

STAMP 俱樂部

這台由DATA EAST與SEGA所合作的機體，意念毫無疑問是來自《PRINT俱樂部》系的機體，它本身與CAPCOM的《MY STAMP》大同小異，都是可自行製作印章，相信這部機會對《PRINT俱樂部》有一定威脅的。


■到場者目不轉睛地望着畫面上的顯示

■製成的印章有幾種顏色，例如粉紅、白、綠和藍等。



■只要製作方法得宜，你也可做出這麼精美的印章


■印章機會否像PRINT俱樂部一樣瘋魔全日本？





MAGICAL DROP 3

人氣PUZ再度登場

雖然不及《PUYO PUYO》那麼受歡迎，可是《MAGICAL DROP 3》在日本的普及程度是遠超香港人所想像的，單看玩者們的高技術和極快速度便知一二。説回今集，這次的登場角色是來自塔羅牌內的皇帝、死神、正義和戰車等，當然是配合樣子可愛的人物，加上3種不同玩法的遊戲模式和道具，令可玩性大為增加。不知閣下又有沒有興趣試試挑戰《M.D. 2》全國大會那種高水平比賽的「全國大會模式」呢？



■《M.D.3》利用了NEO GEO的MVS系統作為平台

■這邊廂也有數台海外版放置着

■1P使用女皇的玩者一連串攻勢便將2P打得死去活來



■在隔鄰正和CPU對戰的主機，1P的愚者一個8連鎖便快速將電腦解決



■過關會有故事交待

登場角色介紹



LOVERS 愛人



DEATH 死神



FOOL 愚者

WORLD 世界

HIEROPHANT 法皇

SUN 太陽



DEVIL 惡魔



EMPRESS 女皇



CHARIOT 戰車

STRENGTH 力量



JUDGEMENT 審判

STAR 星



JUSTICE 正義



MAGICIAN 魔法使



HI-PRIESTESS 僧侶



EMPEROR 皇帝



TOWA



TOWA JAPAN

TOWA向來都是一間以商品為主的公司，而在今次的展覽中，他們仍然是將主力放了在海報機及動畫膠片機之上，膠片機除了超受歡迎動畫《EVANGELION》有銷量保證外，《NOEL》及《機動戰艦NADESICO》亦有不少動畫迷捧場，至於海報機則依舊是大排長龍（有到過香港AM SHOW的讀者大概亦知道會有多可怕……），由於海報的取材可以較廣，除了《機動戰艦NADESICO》、《TRUE LOVE STORY》等動畫、遊戲作品外，不少現役偶像亦相繼推出海報系列（之前較出名的有酒井法子、廣末涼子、安達祐實），在今次展覽中，就出佈了會在4月下旬推出「安室奈美恵」的海報系列！而從TOWA的商品一覽中，亦得知《EVANGELION》即將推出其第二輯海報！相信到時又會為海報機帶來另一個熱潮了。



◆除此之外，TOWA在夾公仔機之類景品方面也是相當著名的，而在今次展覽中則展出了多套即將推出的系列。





◆本來就已經是以動畫型人物為號召的《NOEL》，以動畫膠片方式推出可謂順理成章。





◆除了安室奈美惠外，由元「SUPER MONKEY」成員組成的「MAX」以及另一支年輕女子組合「SPEED」均是現時日本的受歡迎組合，而她們亦即將會有其海報系列推出。





◆由於實在是太多人排隊，所以在會場內是限制了每人只可玩一次的。



JALECO



JALECO在這次展覽中展出了三個新作，它們分別是美少女麻雀遊戲《VS雀士BRAND-NEW STARS》、體感型賽車遊戲《OVER REN》以及PUZ遊戲《妖精之王》，雖然以注目度來説很難和幾間大公司相提並論，但亦有不少機迷捧場。



◆由JALECO推出的「PRINT俱樂部」式機種《乜都貼委員會》。這部機的特點是你可以拿喜歡的照片加進自己的照片之中。



◆這一部則是加入了外殼會配合你的控制而左右傾側的特別版《OVER REN》。



OVER REN



由日本的「甩尾王」土屋圭市監修，一個相當著重「甩尾」的3D多邊形體感賽車遊戲。四條可選用的賽道均是取材自日本的著名公路，而沿途的景色亦是參考了實景而製成的。在試玩過後，發覺「甩尾」對這遊戲的重要程度實在大得有點過份，因為即使是普通的直角彎也會有「唔夠軚」的情況出現，極大部份的彎角都是必須要你甩尾才能順利通過的，所以對玩慣了一般賽車遊戲的人來説會需要花一點時間才能適應。











VS雀士BRAND-NEW STARS









除了格鬥遊戲外，近年連麻雀遊戲亦流行起「對戰」這種意念，而這個《VS雀士BRAND-NEW STARS》就更將這種模式進化起來，發展成一個隊制的對戰麻雀遊戲（KOF？），玩者要先從14名人物之中選出三人組成自己的隊伍，然後便是和2P的隊伍或是電腦的對伍對局，對局的方法採用1對1的二人麻雀規則，勝出的一方可繼續和對方下一位人物對局，總之先將對方所有人擊倒的一方便算勝出。

這遊戲的其中一個特點，是可以用一塊底板同時開動兩台街機，而且兩台街機亦可各自進行對電腦戰，這對於遊戲機中心的老闆來説可算是頗為吸引的。

妖精王

對戰型的方塊遊戲。一班各有不同攻擊、防禦方法的妖精們為了爭取「妖精王」的寶座而戰，這遊戲的特點是有一種可同時消去兩種以上顏色方塊的「同時消去」系統，但以現場的反應來説就似乎不大理想了。







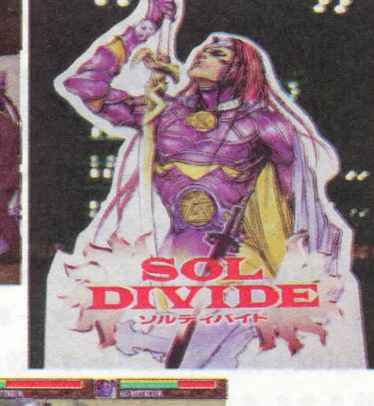


日本SYSTEM

相信大家平時也很少會聽到這間日本SYSTEM的動態，事關她是以生產景品機和代幣機為主的，至於在這裏向大家介紹這間公司的原因，是因為射擊名廠彩京的97年新作《SOL DIVIDE》，是經由日本SYSTEM作發行的。雖然大家可能在去年的香港JAMMA SHOW裏已看過少許《SOL DIVIDE》的資料，不過今次在會場是有這遊戲的宣傳錄影帶播放，以下是輯錄自該片段的圖片。

魔幻界之超絕戰鬥













■簡述一下彩京的歷史吧，先是93年的《戰國ACE》



■在香港很受歡迎的《STRIKERS 1945》，彩京亦在這時漸被注意

■跟着是94年的《GUN BIRD》，記不記得小魔女瑪莉安？



■去年的《戰國BLADE》是《戰國ACE》的續篇，相信大家不會陌生吧



■97年彩京的新作是以魔法和劍這種中古時代為題材，主角是「有翼戰士」卡舒安



■突然出現在鏡頭前的鎧甲惡役



■深入敵陣、直搗黃龍

■鎧甲惡役以火之魔法將反抗它的人燒死



■另一名男主角：「暗黑戰士」獲古





■終於進入遊戲DEMO畫面，圖中是玩者使用大型魔法來殺敵



■極為美麗的遊戲畫面，是來自26萬色的威力



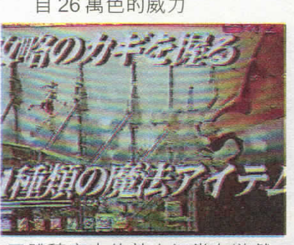
■迪奧娜以火炎將怪物燒掉



■可愛的女角：「大魔導師」迪奧娜



■手持長矛的卡舒安和敵人對峙着



■體積龐大的敵人經常在遊戲中出現



■影片最後以遊戲LOGO與一句COMING SOON作終結



BANPRESTO



BANPRESTO在今次AOU SHOW中，情況就如上次AM SHOW一樣，幾乎已完全放棄了電視遊戲方面的市場，只展示了一部以美少女戰士為題材的問答遊戲《QUIZ！美少女戰士~知力．體力．時之運~》（其實這作品亦已在上次AM SHOW中展出過），而主力則放了在各類景品機及景品之上，其中《FF VII》《NOEL》、《POCKET MONSTER》及《SENTIMENTAL GRAFFITI》這幾個作品就更是焦點所在，由於這幾套作品各有着不同年齡層的市場，所以在BANPRESTO的場館中你是會見到「任何年齡人仕」（？）的。





◆POCKET MONSTER雖然在港連認識的人亦不多，但在日本卻是個售出了超過一百萬盒的超暢銷GAMEBOY作品，加上在今年年中將會推出電視版及電影版，所以BANPRESTO一於大力催谷，更找人來扮成遊戲中的主角在會場出沒。



◆《鷄蛋仔》是一種最近在日本大受歡迎的電子寵物玩意。



◆FF VII 的新一輯人物匙扣系列。



◆《SENTIMENTAL GRAFFITI》採用了多種媒體同時宣傳的手法，雖然遊戲仍未推出，但就已經有大量商品推出，而且亦收到了不錯的反應。



◆隨着漫畫版及TV版相繼完結，美少女戰士的熱潮亦已開始平淡下來，這次展出的《QUIZ！美少女戰士~知力．體力．時之運~》，會否成為美少女戰士的最後一個遊戲作品呢？



◆《SENTIMENTAL GRAFFITI》的Q版人物匙扣系列。





◆一套六款的FF VII陸行鳥。



◆《SENTIMENTAL GRAFFITI》及《NOEL》，海報機的市場仍然是美少女的天下。

◆《NOEL》一套八款的海報系列（其中8號是採用了7號畫面的透明版海報）。

◆《SENTIMENTAL GRAFFITI》全套12款的海報，在今次展覽舉行時是仍未正式推出的。



TECMO

在有關AOU的宣傳刊物裏，曾經介紹過今次會有《DEAD OR ALIVE》和《GALLOP RACER》續篇的資料，可是在展覽會場內的大電視，只會間竭地出現續篇的LOGO，沒有其他相關的內容，令人失望。另外，TECMO今次參展的機體，多數都是和景品有關，來港的機會不大。





■今次既然沒有可觀的新作，就讓青春的少女們扮演《DEAD OR ALIVE》的3名女角



■純綷利用電子畫面來表達的柏青高彈珠機《TELEPACHI》



■這部機是考玩者的動態視力——要在中央管道的眼球掉到指定位置時按停它



■這些外貌與玩法各有不同的，都是以贏取景品為目的之機體

■《GALLOP RACER》的精品好像很受歡迎

ATLUS

和TECMO不同，儘管沒有《豪血寺》或《GROOVE ON FIGHT》，單是一部《PRINT倶樂部》足以令高中女生們着迷，雖然其他人喜歡與否是見人見智，不過這的確是事實。另一方面，在香港被玩家們以「超級瘋狂」、「大散胡椒粉」來形容的《首領蜂》終於推出了續集。



■《PRINT倶樂部》依然是受注目的主機

■ATLUS的姐姐們親切地向玩家介紹今季《PRINT倶樂部》的特色

■除此以外全新的《NANA CLUB卡片倶樂部》亦很過癮



怒首領蜂

射擊遊戲中的另一頂峰

今集玩者可選擇的機種一共有3款，性能上的分野是附助機的位置與及發射子彈的路線。這次的宣傳重點，是放在跟據所按掣的不同方式，來改變發射子彈的種類，例如連按A、按實A、連按A+B、連按B和按實A來連按B等，相當特別。與上集相同的地方，就是畫面上同樣有那麼多子彈，筆者當日在會場看見一名玩者的超級避彈技術，感到非常敬佩，頓覺欣賞這遊戲的藝術之處，就是學懂如何在子彈中閃避。







■《怒首領蜂》三個不同場面：不一樣的地點，一樣多的子彈……



VIDEO SYSTEM

今屆AOU登場的射擊遊戲可有不少，其中有一隻比較特別的是出現在VIDEO SYSTEM那個攤位內，另外她的《NOEL》和《機動戰艦》景品引來了不少玩家，可以用「人山人海」來形容那條排隊玩《CELL俱樂部》的人龍，憑此可推斷《NOEL》的景品到正式見街後應該會掀起一個熱潮。






■各款《NOEL》和《機動戰艦》的透明FILE、CELL畫，相當受玩家們的歡迎


■籃球遊戲《3 ON 3 DUNK MADNESS》可以4人同時進行







《SONIC WINGS LIMITED》在執筆時已經推出，要特別介紹它的理由，是因為它是「逆移植」自PS與SS家用版的《SONIC WINGS SPECIAL》，回想起同樣CASE就曾經發生在數年前的《THUNDER FORCE AC》。這個「逆移植」作品的特色，在於遊戲以縱向畫面來表達、新增的關數和敵人、與及遊戲變得更着重取得分數合共3大方面。從遊戲畫面所見，的確較先前在NEO GEO上推出的《SONIC WINGS 3》優勝。








■一連5格《SONIC WINGS LIMITED》的遊戲畫面

HUMAN AMUSEMENT HUMAN

通常大家只會在一般家用GAME SHOW內，看到HUMAN有運動遊戲展出，可是在今次的AOU裏HUMAN卻有3款相當有趣的機體，分別是將自己的容貌印在卡片上的《加奧拿朋友》、專為單身人士尋找伴侶的《WAKU WAKU婚姻俱樂部》與及馬迷恩物《WAKU WAKU跑馬俱樂部》。


■可自行製造有趣卡片的《加奧拿朋友》


■HUMAN攤位內有不少靚姐姐出現

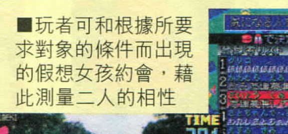


WAKU WAKU 婚姻俱樂部

玩者可透過這部連結了全日本各大機鋪的機體，來認識居住在不同地區的異性，方法是先輸入個人資料和理想對象的條件，那麼電腦便會憑這些數據先製造一個假想女孩，經過一些可測試玩者心理的問題後，推算出閣下是否和理想對象有良好的相性。都是這一句：香港會否引入這部機體呢？



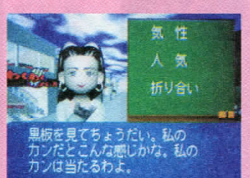
■登錄個人資料的畫面，玩者專用的MAIL-BOX與密碼就在這時製成


■玩者可透過接駁全國的網絡，找尋心目中理想的伴侶

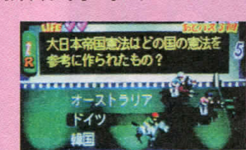

■玩者可和根據所要求對象的條件而出現的假想女孩約會，藉此測量二人的相性

WAKU WAKU 跑馬俱樂部

這部機除了會向玩者提供該星期所舉行大賽的賽前預測外，玩者還可參與別開生面的問答馬拉松比賽，看看自己的賽馬知識到底有幾多，另外那個取材自塔羅牌的「巴羅牌占卜」亦十分有趣，可惜來港的機會幾乎等於0。



■電腦會將對該週賽事的預測告訴玩者



■連接着全國各地的問答馬拉松比賽



■與別不同的「巴羅牌占卜」





97 AOU SHOW 美女大圖鑑

送行美女篇

遊戲誌介紹日本各大GAME SHOW時，其中一個特色是會將會場中各公司的美女玉照刊登給大家欣賞（當然是經對方同意後才拍照的），而大會在每天散場時，均會由女職員站出來歡送來賓，為了一看這場面，就是留到散場才走也是值得的……所謂各花入各眼，不知大家認為哪間公司的「質素」最高？



◆ KONAMI



◆ NAMCO



◆ HUMAN



◆ ATLUS



◆ TAITO



◆ SEGA

COSTUME PLAY 篇

在第二天的公開入場日中，同樣有不少COSTUME PLAY的愛好者入場，他們穿上不同遊戲的服裝散佈在會場內，間接上是提高了會場內的氣氛的，所以我們最後會在這　精選其中一部份「較出色」的照片刊登出來，讓大家都能感受到會場內的氣氛。

◆街霸 ZERO　的春麗及櫻。

◆看招！．．．點解拉魯夫會變了肥妹一名的。



◆對不起，實在不知道這兩人所扮的是甚麼。

◆椎拳崇及雅典娜兩人偷偷跑來AOU SHOW約會？





◆這位魔域戰士中的LEI LEI到底是男是女？老實說自己也是不大清楚的。

◆手上拿着一對小刀（餐刀？）的ALICE。



◆街霸系列中的CAMMY。

◆PSYCHIC FORCE的人物雖然較為少見，但有人肯扮，總算是代表這遊戲有一定的支持者吧。



◆這位眼大大的花小路頗為可愛。



◆這邊的黑色花小路又如何？

金手指指點點

文：神之黃昏

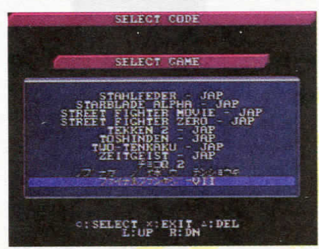
大家好，打機暢快嗎？自從《遊戲誌》開始定期連載金手指碼密之後，各方面的反應很好，也收到很多讀者來電和來信，大多數的問題都是查詢金手指密碼的，我們會盡快為大家刊出。

此外，有部分讀者仍明白金手指密碼和PAR的基本操作，其實本刊早在第23期便已介紹過。不過事隔多時，所以下期本欄會為初心者再次介紹PAR的基本用法。

近日，PS版的PAR最近版本VER 1.94已推出市面（當然，大家在市面是很難買到原裝的）。新版本的最大優點，是可以輸入日文，而LOAD碟的速度和按掣的靈敏度也比以前大大提高，而將有愈來愈多遊戲的金手指密碼要在1.94才能用到。不過，新版本也同時出現新問題，就是在使用時偶然會發生令遊戲中的音樂變成噪音。據知，最近坊間還推出了一個叫VER 1.94＋的更新版本，解決了以上問題，更可以用到《SOUL EDGE》的金手指密碼，可是就要最舊版1000機才能使用，所以連作者自己也無緣使用。

最近，坊間多了一些刊載金手指密碼的刊物，但質素相當參差，有部分讀者誤信部分遊戲店員所說，以為那些刊物是《遊戲誌》的出品而買了，用過後覺得問題百出，我們對這類事件深表遺憾。我們亦同時要聲明，《遊戲誌》從來沒有推出過任何以金手指密碼為主題的刊物，而將來要推出同類刊物時，亦會事先廣泛宣傳，讀者切勿誤信奸商。本欄所刊出的密碼都是經過測試才刊出的。





■新版本PS版PARVER 1.94可以輸入日文名稱

Q版賽車2

最少時間	801EB0C8 0000
最高時速	801EBA98 3800
無限金錢	801EB0D8 FFFF



今時今日的吸血鬼

能力值

體力	801123FE 03E7
魔力	80112402 03E7
知性	80112406 03E7
容姿	8011240A 03E7
氣品	8011240E 03E7
感性	80112412 03E7
根性	80112416 03E7
煩惱	8011241A 0000
妖氣	8011241E xxxx

（不同人物對妖氣有不同的要求，請自行輸入其十六進位數）

MAX HP	801123EE 03E7
MAX MP	801123F2 03E7
HP	801123F6 03E7
MP	801123FA 03E7
錢	801123E0 270F

使魔能力值

MISTY

火炎	80103B36 0063
冷凍	80103B3A 0063
電擊	80103B3E 0063
回復	80103B42 0063
情報	80103B46 0063

LEZER

火炎	80103B4A 0063
冷凍	80103B4E 0063
電擊	80103B52 0063
回復	80103B56 0063
情報	80103B5A 0063

COLY

火炎	80103B5E 0063
冷凍	80103B62 0063
電擊	80103B66 0063
回復	80103B6A 0063
情報	80103B6E 0063

BANY

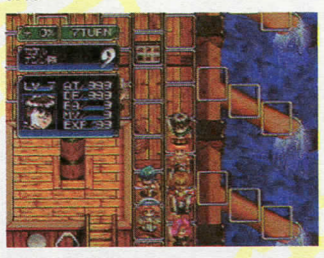
火炎	80103B72 0063
冷凍	80103B76 0063
電擊	80103B7A 0063
回復	80103B7E 0063
情報	80103B82 0063

NINA

火炎	80103B86 0063
冷凍	80103B8A 0063
電擊	80103B8E 0063
回復	80103B92 0063
情報	80103B96 0063

龍騎士4

力量及守護種子99粒 8006FA4E 6363



大和翔能力

EXP	8006C880 0063
AT	8006C882 03E7
DF	8006C884 03E7
RA&MV	8006C88A 9900

謝魯能力

EXP	8006C890 0063
AT	8006C892 03E7
DF	8006C894 03E7
RA&MV	8006C89A 9900

埃特能力

EXP	8006C8A0 0063
AT	8006C8A2 03E7
DF	8006C8A4 03E7
RA&MV	8006C8AA 9900

第四位隊員能力

EXP	8006C8B0 0063
AT	8006C8B2 03E7
DF	8006C8B4 03E7
RA&MV	8006C8BA 9900

HARMFUL PARK

1P隻數	8018005A 0007
1P炸彈	80148E30 0007
1P四種武器火力	80148DFA 0003
	80148DFE 0003
	80148E00 0003
	80148E36 0003
1P無敵	80148E32 0001
2P隻數	8018005C 0007
2P炸彈	80148EF8 0007

WING OVER

無限機槍子彈	800A1598 03E8
無限飛彈	800A159A 0063
無限錢	80096014 FFF0
	80096016 0F00
齊裝備	80096018 0010
	8009601A 0010
	8009601C 0010
	8009601E 0010
	80096020 0010
	80096022 0010
	80096024 0010
	80096026 0010
	80096028 0010
	8009602A 0010
	8009602C 0010
	8009602E 0010
	80096030 0010
	80096032 0010
	80096034 0010
	80096036 0010
	80096038 0010
	8009603A 0010
	8009603C 0010
	8009603E 0010
	80096040 0010
	80096042 0010
	80096044 0010
	80096046 0010
	80096048 0010
	8009604A 0010
	8009604C 0010
	8009604E 0010
	80096050 0010
	80096052 0010
	80096054 0010
	80096056 0010
	80096058 0010
	8009604A 0010
	8009605C 0010
	8009605E 0010
	80096060 0010
	80096062 0010
	80096064 0010
	80096066 0010
	80096068 0010
	8009606A 0010
	8009606C 0010
	8009606E 0010
	80096070 0010
	80096072 0010
一開始齊機	80096654 0063
	80096656 0063
	80096658 0063
	8009665A 0063
	8009665C 0063
	8009665E 0063
	80096660 0063
	80096662 0063
	80096664 0063
	80096666 0063
	80096668 0063
	8009666A 0063
	8009666C 0063
	8009666E 0063
	80096670 0063
	80096672 0063
	80096674 0063
	80096676 0063
	80096678 0063
	8009667A 0063
	8009667C 0063
	8009667E 0063
	80096680 0063
	80096682 0063
	80096684 0063
	80096686 0063
	80096688 0063
	8009668A 0063
	8009668C 0063
	8009668E 0063
	80096690 0063
	80096692 0063
	80096694 0063
	80096696 0063
	80096698 0063

嚴正聲明： PRO ACTION REPLAY並非遊戲機生產商授權生產的遊戲機配件，金手指密碼亦非由遊戲生產商提供，如讀者在使用時、或因依賴藉金手指密碼所取得的資料而導致任何損失，本刊恕不負責。



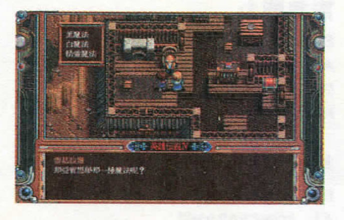
英雄傳說4 朱紅血

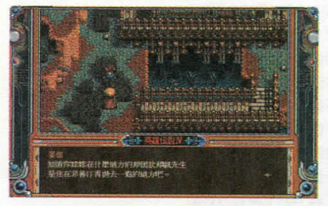
遊戲簡介

這《朱紅血》是《英雄傳說》系列的第4作，前3入也非常受歡迎，相信這集也不會例外吧！遊戲形式方面沒有多大的變動，依然是一貫的「典型」RPG遊戲方式，而這集的主角便是一名叫「亞賓」的男孩子，他可以說是一個為世所逼而變成英雄的人，他和妹妹「艾依梅」自幼便在「大聖堂」生活，不過由於邪宗教徒的入侵，所以二人便要過着流亡的生活，而且由於正宗教的兩件神寶「卡貝沙」和「庫耶魯」分別在他們兩兄妹身上，所以他們便成為了邪宗教的追殺目標，為了二人的安全，正宗教的三賢者決定把兩亞賓兩兄妹分別送走，以免落入邪宗教手中，便是因為邪宗教的關係，亞賓和艾依梅兩兄妹便各散東西。

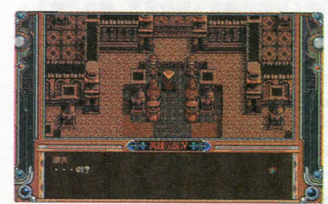
PC RPG MCM

製造商：Falcom
發售日期：發售中









事實上，當日離開了正神殿「卡特多拉魯」之後，亞賓來到三賢者之一的「雷慕拉斯」的家中，終於在這段時間之內，他們沒有受到任何的侵襲……時光飛逝，轉眼便過了8年，亞賓亦已長大成人，而且練就一身武藝，而且在雷慕拉斯的指導下，更學會了使用魔法。

終於，分別的時候來到了，雷慕拉斯已經年老體衰，就在他離開人世之前，他囑咐亞賓去做自己喜歡做的事，那便是去找回自己失前多年的妹妹「艾依梅」，於是他便獨個兒的上路前往找尋妹妹去，這便是《英雄傳説4 朱紅血》的序幕……

主要人物簡介

●亞賓　17歲

遊戲之中的男主角，兒時和妹妹寄住在大聖堂之中，不過由於邪宗教徒的襲擊，最後兩兄妹為了要保存正宗教的兩件神寶而分別逃走，從此二人便失聯絡。身懷神寶「卡貝沙」的亞賓被帶到在諾特斯的賢者「雷慕拉斯」那裏躲騙，最後他在雷慕拉斯死去便開始其尋找妹妹的艱苦旅程。

●艾依梅 15歲

主角亞賓的妹妹，自小便與兄長一同住在大聖堂之中生活，因為邪宗教的緣故而與唯一的親人失散，事實上她是被埃魯非爾汀三賢者之一的「狄拿凱」帶到奇布里村附近的森林之中躲騙，不過，當亞賓到達時，她已不在了，現在知道她所在的人便只有狄拿凱一人。

●麥依　18歲

他是亞賓的好友。他出生於烏魯特村（此村是諾特斯地域其中一處地方），他亦是亞賓來到烏魯特村之後首位認識的朋友。麥依為人冷靜，看上去他就似是亞賓的兄長那樣，同時他和亞賓也是雷慕拉斯的學生，當然，他亦有使用魔法的能力。因為擔心亞賓的安危，所以麥依便陪伴他一同上路。

●雪儂　17歲

她是出生於奇布里村的天真少女。雖表面看上去她只是一名弱質女子，但是她亦有其堅強的一面，而實際上她為人行事非常主動，而且更可以稱得上是一個行動派的人。一次在荒野受到魔獸襲擊，幸而得到亞賓及麥依所救，自那次之後也便開始喜歡了麥依。

●羅蒂絲 16歲

她本來是邪宗教教徒歐庫托姆僧兵團中的獨立部隊成員，常與同伴巴斯達一起行動，不過，在不斷的戰鬥之中，她接觸到亞賓一伙，開始對自己戰鬥的目的產生懷疑，最後她更加……









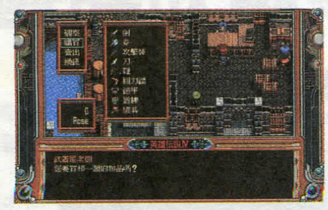


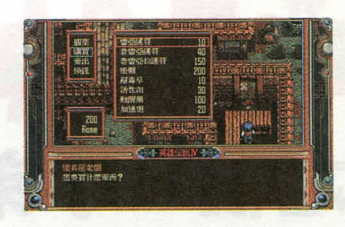


遊戲特色

實際上《英雄傳説4 朱紅血》這遊戲和其他的同類RPG遊戲沒有多大的分別，而遊戲之中的其中一種特色便是在戰鬥之中，人物是不會因為戰勝敵人而得到任何的「金錢」，對了！各位沒有看錯，在《英雄傳説4 朱紅血》之中，玩者戰勝敵人之後只會得到一種叫「比斯卡」（PISC）的物品，其實這種名叫「比斯卡」的物品可以説是一種像「代幣」般的東西，玩者只要將比斯卡帶到城市或鄉鎮中的道具屋等地方便可以將比斯卡換回「洛賽」（《英雄傳説4 朱紅血》之中的貨幣名稱），再用各賽來購買其他的物資。



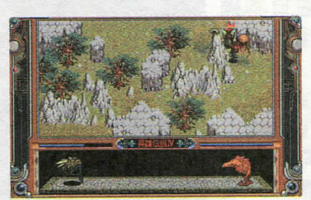


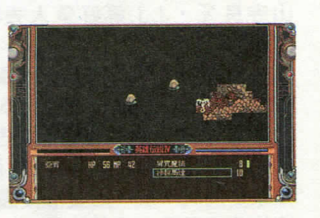




《英雄傳説4 朱紅血》遊戲的另一特色便是玩者要集慣在戰鬥之中逃走，因為在遊戲之中玩者會遇上不多的敵人，這樣直接會影響到人物LEVEL的提升，而且玩者亦同時沒有太多金錢購買道具，就算玩者有錢，每種道具最多也只可以攜帶10件，在這種情況之下玩者可以説是一定不夠道具用的，所以玩者戰鬥之中要習慣從敵人的圍攻之中逃走，否則便要經常重開遊戲了，同時，在戰鬥之中，受到重傷的敵人也同樣會逃走，小心！如果給他們逃脱了的話，便沒法取得比斯卡。

戰鬥系統





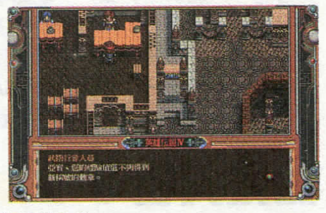
《英雄傳説4 朱紅血》既然是一隻RPG遊戲，當然是少不了大大小小的戰鬥，然而，在戰鬥之中有很多事情玩者是要非常注的。首先，在戰鬥之中，玩者不論有多少隊員，也要小心移動的方向，因為如果一旦玩者完全沒有勝機的話，亦可以沿着城鎮的方向逃走；其次，在戰鬥之中有一個指令是「設定」的，在這設定之中，玩者可以設定戰鬥是「手控」或「自動」，所謂的手動當然是玩者自行指揮，而自動的意思則是完全由電腦來決定人物的戰鬥，在此要向各玩者警告一句：「切勿使用自動！」因為在使用自動之後，在該場戰鬥之中便不能更改指令，即是説玩者可能會見巴巴的看着全軍覆沒。

在上文之中曾提及過玩者會經常「徹退」的，不過玩者者留意一點，要退的話便要整隊的退，如果一些一些不退的話，遊戲可能會因而進入「硬直」狀態，又或者玩者會再一次嘗到「GAME OVER」的滋味，因為在戰鬥之中如果有一部份隊員徹退了的話，就算在場的其他隊員也戰死，戰鬥也不能結束的，所以就算是要逃也要「逃得徹底」。

人物級別的演替



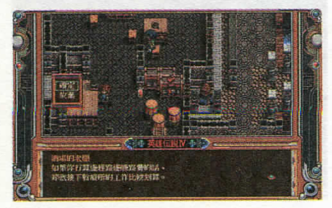
在一般的RPG遊戲之中，人物只會有一個所謂的LEVEL（級別），只要人物所取得的經驗值達到指定的數目，人物的LEVEL便會自然的升高，戰鬥力和魔法力也會因而提升，不過，在《英雄傳説4 朱紅血》之中，這情況便不會出現了，雖然各人物在戰鬥之中也會得到一定的經驗值，不過，人物的LEVEL是不會自動提升的，唯一可以提升LEVEL的方法便是前往城市中的「武術行會」和「魔法行會」，只要玩者的武經驗值又或是魔法經驗值到指定的數目，在到達「武術行會」或「魔法行會」時，主持人便會給玩者新的稱號，當然，人物的攻擊力或魔法力也會得到提升。

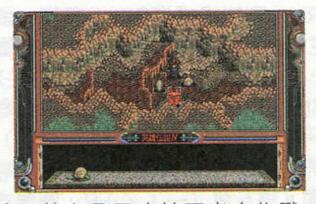


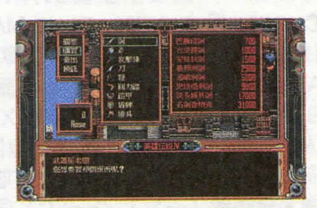
遊戲要注意的事項

在遊戲之初，「雷慕拉斯」曾問及亞賓要哪那種魔法，在三者之中（白魔法、黑魔法、精靈魔法），玩者似乎還是選擇「精靈魔法」最理想，因為白魔法已被麥依選擇了，所以如果亞賓再選的話便會變成使用重復的魔法，對戰鬥完全沒有好處；而黑魔法雖然有高的攻擊力，不過由於在戰鬥之中由於玩者只有兩名隊員，所以如果選擇學黑魔法的話，自軍的人數不變，一旦遇上敵人數目特別多的話，便一定不能應付，而且魔法和一般攻擊同樣可以被「擋」的，所以並非每次也能有效將敵人擊倒；最後的精靈魔法便是最合適的選擇，首先，使用精靈魔法可以説是為自軍增加隊員，因為每次使用精靈時，其實是召喚精靈出來作戰，換而言之，隊伍之便變成三個人了，戰鬥力當然會大增，而且精靈魔法之中亦有多種的選擇，分別是「水精靈」、「火精靈」和「風精靈」，各有不同的特性，能夠迎合不同的戰鬥，是主角的好幫手，所以「精靈魔法」似乎是玩者的不二之選了。









在一般的RPG遊戲之中，金錢永遠是最重要的東西，而在《英雄傳説4 朱紅血》之中亦不例外，不過，在遊戲之中的敵人數實在不多，那麼辦好呢？製造商似乎是特意製造這種情況出來的，所以在遊戲之中是有一些「職業介紹中心」的，玩者在那些地方可以找一些「散工」，做工當然會有報酬，這便是在遊戲之中玩者得到金錢的最直接方法，所以不論工作是何等的「低賤」，主角也要小心的去做，這可能便是所謂的「為五斗米而折腰」吧！

街頭GAME霸王

文：ZAC

去完日本之後，小弟成為咗一個窮人。以後嘅日子就真係唔知點過嘞……

日本風情話

唔知大家哩個農曆年過得開心唔開心？今年小弟就同阿X•I•C•O•萬人操、丁丁、福田君、ZAC、彈彈、喬丹、PUYU神、XICO、阿嫂、山寺良牙、J.J.等好多人去咗日本過年。喺哩個日本嘅行程入面，我哋參觀咗唔少機鋪，見到唔少怪現像。首先係少少題外話，我哋發現咗日本女生嘅三大風俗：（1）件校褸**唔可以**短過條裙；（2）條裙**唔可以**長過件校褸，同埋（3）如果要開叉，就**一定要**喺後面開……嗰邊仲凍過香港（會落雪㗎！），點解佢哋唔會覺得凍？但係點解我哋睇完會覺得**有點熱嘅**？講返機鋪，嗰度啲場就大到你唔信，郁吓都幾層樓高，每層都好鬼死大，亦放咗好多唔同種類嘅機種俾大家玩。好似喺池袋嘅《GIGO》（世嘉嘅機鋪），全個場合計有7層，B1嗰層全部係大家喺香港機鋪見到嘅GAME，包括《REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL》、《街頭霸王EX》、《雷電FIGHTERS》、《PUYO PUYO SUN》等等（呢，如果玩的麻雀GAME食糊嘅話，入面啲姐姐會有「大膽演出」㗎）；地面嗰層就係啲賽車GAME同水上雷單車GAME等等，再加上乜都有得夾（有鐘啦、杯啦、公仔啦、CD SINGLE啦、帽仔啦等等）嘅夾公仔機；二樓就全層玩踢足球（真係俾個足球你踢㗎）哩啲體感GAME；三樓同四樓就玩賽馬GAME（成個馬場嗰隻）哩啲用代幣玩嘅代幣GAME；而五樓就全層玩映



相機，仲有埋衫借俾你着嚟映相㗎，隔籬仲有一間「㗎啡店」添；最後係六樓，竟然係一間**KTV**（即係我哋所講嘅「卡拉OK」）！講開映相機，哩家嘢唔知點解喺嗰邊好受歡迎，尤其是啲女生。而近排仲出咗隻STAMP機，哩部嘢會將閣下嘅玉照製成印一個，等閣下可以用自己嘅玉照週圍去打印，真係……而喺嗰邊啲GAME，通常啲LEVEL都比較低，格鬥GAME通常都係LEVEL 4（香港通常LEVEL 8），所以嗰邊啲機友會好用心咁鑽研啲連續技（因為唔使驚100 YEN玩兩ROUND）。而且嗰邊打機係**唔讓ROUND**，所以要打得好小心。價錢嚟講，普通GAME同夾公仔機就100 YEN一局（夾公仔機可以500 YEN夾六局），新GAME（好似《SCUD RACE》就200 YEN，而啲映相機就收300 YEN一局，都唔算太貴。而喺哩個秋葉原，我哋除咗去咗「朝聖」，見到PUYU神所講嘅「秋葉原陳胃林」（好正㗎佢，唔信小弟都信吓**PUYU神**嘅眼光吖！）之外，佢仲帶咗我哋去咗一間所謂「幻之機鋪」。哩間嘢有7層樓高，除咗地面至2樓係啲新GAME之外，3樓開始就係啲舊GAME，好似「街霸I」、「怒」、「成龍」等等，而且更有啲香港未出現過嘅舊GAME，好似話「帶子雄狼」呀咁。據呀PUYU神話，早排仲有「ATENA」（SNK《KING OF FIGHTERS》系列麻宮雅典娜嘅「出處」）玩㗎。

隱藏人物？！

《REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL》竟然有「隱藏人物」！使用方法係：入錢後**撳住個START掣唔放**，然後喺揀人畫面**將個CURSER撥去ANDY、BLUE MARY、唐福祿或者BILLY嗰度**。跟住就輸入B、B、C、C，**然後撳住個B掣再撳個C掣**。之後**立即撳A或D掣（一定要快）**，成功嘅話，啲人物就會變咗EX ANDY、EX BLUE MARY、EX唐福祿或者EX BILLY㗎嘞。哩個所謂「EX版」嘅人物，無論啲招式同拳腳招都會同平時（REAL BOUT SPECIAL）有啲唔同。好似EX ANDY會冇咗飛翔拳、空破彈同昇龍彈，多咗激•飛翔拳（→↘↓↙←+C）同斷•燃身蹴（←↓↙+B，哩嘢亦係BREAK SHOT），個潛在能力嘅動作又唔同咗，而佢個斬影拳又變咗2 HITS，但仲有DOWN攻擊（對手倒下時↓+C）。咁哩啲算唔算**隱藏人物**先？仲有嘅就係，EX BILLY嘅潛在能力改返做上集嗰招紅蓮殺棍，指令係→↘↓↙+C，記住嘞！

另外，嗰日小弟同呀指令魔人去「幽會」嘅時候，見到某機友（「四眼佬」，假名）同佢個朋友一齊玩緊哩隻GAME。佢哋用隻山崎龍二用得好鬼死熟，終於佢哋以直落1 ROUND都未輸過嘅成績打爆機。小弟正想過去恭喜佢哋之際，佢哋就話：「唔好住，我哋都仲未打完。」就喺哩個時候，畫面表示有



人挑機。來者竟然係**傑斯大人**！！！嗰局叫做「NIGHTMARE」（惡夢），傑斯大人嘅力量極度強橫，招式判定比以前更大，超必RAISING STORM嘅氣勁係向**斜方向插出**，哩局真係惡夢！！但係至於點先至可以同傑斯大人打一場？哩點到家陣都係一個謎。事關有機友試過直落1 ROUND都未輸過打爆機都見唔到傑斯大人。不過照小弟估計，哩個可能同你個分數有關。因為平時打爆機有60幾萬分就已經好勁，但係嗰位機友就有成80幾萬分（咁咪即係每一局嘅FIGHTING LEVEL都係A或以上囉）！**人嚟㗎**？好彩，嗰日得呀指令魔人嘅幫助，我哋先有機會拍到啲傑斯大人出現嘅珍貴片段返嚟。而嗰日呀指令魔人嘅成績，第一次有成80幾萬分，第二次就有成90幾萬，總算冇「做衰」自己個名。

家陣小弟順便出返啲未出過招表俾你哋睇，有啲你哋可能已經知咗，但係有啲你哋一定唔知：



TERRY：

ROUND WAVE ↓↘→+C（可以打埋另一條戰線）

PASSING SWAY ↓↘→+D

DUCK KING：

FLYING SPIN ATTACK（空中）↓↙←+A



DUCK FAKE • 空 （空中↓↓）
DUCK FAKE • 地 （前衝中）↘+C

BLUE MARY：
STORM FANG ←儲→+B，之後←→+B
STUN GUN SMASHER（反技）↓↙←+C
M.HEAD BUSTER（反技）↓↙←+B
M.SNATCHER →↓↘+B，之後→↓↘+B

JOE：
黃金之腳跟 ↓↙←+B
爆烈拳 連按A掣
HURRICAN UPPER →↘↓↙←+A

金家藩：
戒腳 飛翔腳之後↘+B
霸氣腳 ↓↙←+A（下段技）

BOB WILSON：
HONERT ATTACK 投擲（→+C）後↘↘+C
FROG HUNTING（HONERT ATTACK之後）←→+BC或↘↘+C
BISON HORN ↓儲↑+C

ANDY：
疾風　拳 重斬影拳之後↙→+C
爆震 →↘↓↙←+C

秦崇雷：
遠距離帝王神足拳 →→+A
帝王天耳拳 ↓↘→+C（可按住掣儲勁）
帝王他心拳 ↓↙←+B（可反彈對手嘅飛行道具）
帝轉身 ↓↘→+B

望月雙角：
地獄門 無道縛投（近身←+C）後←↙↓+C
三角釘 ↓↘→+A
憑依彈 →←→+C
雷神憑 →↓↘+B
邪棍舞 連按A掣
渦炎陣 ↓↙←+D

BILLY：
火炎三節棍中段打 三節棍中段打後←→+C
強襲飛翔棍 ↙↓↘→+B

山崎龍二：
反彈 ↓↘→+C（可反彈對手嘅飛行道具）

不知火舞：
飛鼠之舞 （空中）↓+AB

陳鑫山：
氣雷砲（對空） →↓↘+A
發勁　拳 A+B

秦崇秀：
帝王神眼拳 →↘↓↙←+A（原地出現）／B（空中出現，可撳攻擊掣攻擊）／C（喺對手背後出現）
帝王空殺神眼拳 （空中）→↘↓+B
帝王空殺漏盡拳（空中）↓↙←→+BC（此乃超必）

LAURENCE：
閃避 A+B
BLOODY SHOOTER ↓↘→+C之後↓↙←+A或B或C
BLOODY CUTTER ↓↘→+C後按A或B或C
BLOODY PRESS ↓↘→+C之後（近敵時）←或→+C

FRANCO BASH：
WAVING BLOW ←↙↓↘→+D

韓虎：
雷光石火之地 ↙→+B
炎之種馬 ↓↙←+A之後連按A

WOLFGANG KRAUSER：
DEATH HAMMER →+BC（中段技）
LIFT UP THROW（近敵時）→↘↓↙←+B
KAISER WAVE ←儲↗+BC（可按住掣儲勁，共有三階段變化，第三階段可打埋另一條戰線）

而某幾個人物有DOWN攻擊：DUCK KING、BILLY、望月雙角、山崎龍二、韓虎同WOLFGANG就喺對手倒地時輸入↓+C；而BLUE MARY同BOB WILSON就要喺對手倒地時輸入↑+C。

仲有啲人有起身攻擊：BOB WILSON、山崎龍二、不知火舞同FRANCO BASH就喺倒地起身時按C掣就OK。

哩隻嘢喺日本就好受歡迎，而喺2月16日就舉行咗個比賽，可惜小弟嗰日就已經返咗香港，睇唔到，冇得偷師，唉！

至於仲有啲乜？一有消息就報俾大家知。

好豪的鬼現身！

大家近排有冇玩《STREET FIGHTER EX》？有冇用過啲「隱藏」人物？哩四個「隱藏」人物就好似阿隆、阿KEN、小春同蘇聯佬，用落十分親切。而除此之外，大家仲可以用一個「**陪住你成長**」嘅人物，佢就係豪鬼嘞。用法就係先入錢落一部有得用「隱藏」人物嘅《STREET FIGHTER EX》度，跟住將個CURSER移去阿隆度，撳一下START掣，然後用控桿輸入↓、↓、↓、↑、↑、↑、↑，再撳中拳或中腳就OK。順帶一提，佢個瞬獄殺係要用三個LEVEL㗎，但係中咗會扣對手7成以上嘅體力。至於連招推介，就係重腳踢頭→蹲下中腳→豪波動拳→滅殺豪波動（→↘↓↙←→↘↓↙←+P）→（滅殺豪波動8 HITS時）滅殺豪昇龍（↓↘→↓↘+P）→（滅殺豪昇龍3~4 HITS時，自己未離地）滅殺豪波動，「係咁夷」22~23HITS，對手唔死都變「有血人」，真係幾好用㗎，各位機友不妨試吓啦！





新到飛機 GAME 唔打就笨

各位機友近來有冇打飛機？哩隻《SONIC WINGS LIMITED》（海外版叫《AERO FIGHTERS SPECIAL》）就到咗，小弟就玩咗一陣。玩完之後，就發覺幾好玩，可能因為近排冇乜標青嘅飛機GAME玩啦。不過，玩嘅時候要有心理準備，因為啲「落雨飛彈陣」唔係咁易避。之但係，對於有打開飛機嘅機友嚟講，哩啲只不過係小問題，難唔到佢哋嘅。

台灣版 D & D？

近排嚟咗一隻台灣GAME，叫《釋危傳》，故事係玩西遊記，玩法同CAPCOM隻D & D II好相似，有「必殺技」用，又有魔法用。公仔雖然麻麻，但係玩落又幾好玩。有班機友仲日日落去捧場㗎。

計我話 哩個係格鬥天下

ATLUS隻《GROOVE ON FIGHT》終於有啲料到嘞，應該遲吓會出。事關哩隻嘢會喺日本個AOU SHOW度SHOW出嚟（J.J按：結果連影都唔見……），同場仲有《街霸III》（我哋喺日本仲未見街呀陰公！不過出書之日就應該已經見街㗎嘞），《KOF'97》出場人物公佈、《鐵拳3》、《VAMPIRE SAVIOR》等好多GAME，至於個SHOW仲有乜睇？咁大家就要睇返今期嘅介紹嘞（此乃廣告）。（不過據小弟所知，今次會有一隻「揸火車」GAME玩……）

賽車都有隱藏嘢？

SEGA隻《SCUD RACE》（即係以前叫嘅《SUPER CAR》）就到咗，玩完就真係冇嘢講。唯一嘅不滿，就係小弟到今時今日都未見到有LINK機玩（連日本都未見過，據知要遲吓先有）。不過哩隻嘢都貴囉，要成13萬個大洋一部（買部二手車都得啦）。難怪某機鋪老細都話佢個場嗰幾部賽車機加埋嘅總值，夠買部新嘅「零字LS4百」啦！另外，哩GAME隻仲有兩個**隱藏視點**：（1）撳住START掣再撳3號視點；（2）撳住4號視點再撳2+3號視點。用咗哩兩個視點之後，（你會覺得）哩隻GAME嘅難度會突然提高咗好多，唔信嘅可以去試試。

鳴謝：HONG KONG GAME CITY 提供場地



任天堂3月全面大反擊

N64售價狂減至16800日圓

一直處於不利形勢的任天堂，隨着去年暑假與聖誕兩大業界旺季被PS和SS攻得傷亡慘重後，加上ENIX的半離開（ENIX已證實不會在PS以外的機種推出《DQ 7》，至於《DQ 8》則還有可能）與及主機銷路並非很理想，基於種種原因之下任天堂終於在上星期公布將其主機N64的售價，由今年3月14日起會下降至16800日圓的水平（大約為1100港元）。另一方面，部份軟件售價亦會隨此而減低，從平時的標準價格9800日圓減至7000日圓左右，例如在3月21日發售的《BLAST DOZER》便賣6800日圓。根據任天堂方面表示，降低遊戲軟件售價是因為現時ROM的成本已大為下降，與對抗CD-ROM的低價格並無關係。不論怎樣也好，任天堂現在最急切要做的，相信就是找多些有實力的生產商來替她推出遊戲。 SPYDER）

任天堂初心會正式解散

歷史悠久、任天堂與其大約50間軟件流通網商戶的新作發布交流會「初心會」，終於在97年2月21日宣布正式解散。據知情人士指出，引發今次事件的先兆，應該是任天堂與日本便利店集團LAWSON所合作，在今夏開始的超任抄帶服務「GAME KIOSK」（暫稱），因為這是任天堂改變商品流通體制的跡像，不過任天堂有關方面卻說「現在是不會改變流通體制的」。至於直接導致初心會解散的主因，相信是和N64的銷路並不理想與及軟件數目太少有關。一直以來由於任天堂居於市場的領導地位，因此便極少親自參與像東京玩具展和CSG等這類GAME SHOW，商戶們與傳媒大多只能在初心會中看到任天堂新作的情報，不知由現在這情況會否開始改變呢？ SPYDER）

FF 7香港大熱賣

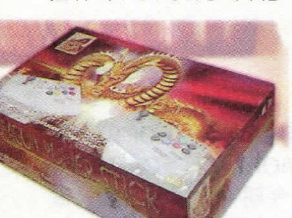
限定版CD火速斷市

SQUARE 97年大作《FF 7》氣勢果然逼人，發售3日便賣去了160萬隻，截稿前得知它在頭兩星期內的總銷量，已經達到240萬隻，非常厲害。至於香港這邊方面，由於《FF 7》是SONY PS PRO SHOP第1次接受預訂的遊戲，所以在派貨當日SPYDER便走到位於銅鑼灣皇室堡的PRO SHOP那裏看看，不出所料來取貨的人相當之多，場面十分熱鬧。

另一方面，要說說《FF 7》原裝音樂CD的情況，由於這次它是以兩個不同版本推出（普通版：3800日圓，限定版：5800日圓），所以特地到旺角各大CD鋪去，結果發現那隻超豪華的限定版在推出當日已被人劲炒，最高價位更去到3000大元，相當恐怖。無他的，LD-BOX裝璜、特厚硬咭紙盒、內付天野喜孝大師的插畫，唔炒至奇。據往日本度假的J.J.和福田表示，在日本這限定版的熱賣程度亦不遜於本港，在推出一星期左右10000隻全被掃清，要留意的是限定版推出那個星期在ORICON大碟榜是排40位的！ SPYDER）

真假棍疑雲

有線人報料，在市面上推出了一支和多用途控桿「PSYCHO PAD K.O.」極為類似的JOYSTICK，於是便馬上找一支來CHECK CHECK。實際係點？自己睇圖啦，唔想買錯嘅讀者就要多多留意喇。 SPYDER）



■多貌甚似PSYCHO PAD K.O.的控桿

■看清楚，兩支棍八成掣的位置都是一樣的（下面的是PSYCHO PAD K.O.）

將電腦變成PS同N64！？

相信大家都知道不嬲都有好多不同的模擬程式可以用電腦來玩GAME BOY、超任等遊戲，令到好多電腦玩家都能夠享受到真正遊戲的樂趣，所以搞到啲人成日問有冇PS、SS嘅模擬程式。SS就唔知啦，不過筆者就知道喺一個日本嘅寫PROGRAM公司的網頁上，可以DOWNLOAD到一個PS的模擬程式，不過只係MEMBERS ONLY，所以連筆者都未試過得唔得。另外坊間亦開始流出了一個N64的模擬程式，DOWNLOAD亦只不過二百幾K，至於得唔得就唔知，因為到而家都重未有對應GAME，亦有傳聞隻《SUPER MARIO 64》都只係2M左右。如果以上兩個模擬程式都證實成功的話，相信會係好多人嘅喜訊。 （喬丹）

STREET FAXER II'

主持：SPYDER、喬丹

SQUARE與CAPCOM新作新消息

先說SQUARE的PS遊戲方面，《FF 4》已定於3月21日推出，4800日圓，DIGICUBE專門發售，遊戲內容基本相同，特點是全新OP、ED播片、可DASH與及在遊戲進行時可快速SAVE到主機內的RAM，待玩完時才SAVE回記憶卡等等。《BUSHIDO BLADE》，3月14日發售，5800日圓，DIGICUBE專門發售，和《FF 7》一樣有GUIDE BOOK。《TOBAL 2》，4月25日發售，價格未定，新角色最少有2人，有波放，QUEST MODE更為精采。《FF TACTICS》，預定5月23日發售，價格未定。《SAGA FRONTIER》，預定7月11日發售，價格未定。

至於CAPCOM方面，PS版的《BIO HAZARD 2》現在已宣布最快要到97年冬季才能推出，同時宣布SS會推出《BIO HAZARD 2》，發售日未定，此外SS的《BIO HAZARD》已由春季改為夏季發售。 SPYDER）

$190一支TWIN STICK

不知大家還記得TWIN STICK初出時叫價七佰多元的日子嗎？真的可說聲時移世易了，因為截稿前在旺角好勁場出現$190一個TWIN STICK的奇景，筆者自問係個VIRTUAL-ON迷，佰九蚊買多個玩對戰都抵啦！據筆者所知，TWIN STICK嘅返貨價都冇咁平，可能係啲鋪頭想去貨，或者同其他鋪頭鬥價，所以先至有咁大隻XX隨街跳，所以有買趁手啦。 （喬丹）

世嘉提倡「規格統一化」之傳聞

不論在日本和香港，傳媒們都對SEGA可能會將手上的名作如《VIRTUA FIGHTER》移植到PS和N64、與及提出將遊戲市場統一化的傳聞議論紛紛，由於這些都是極初步的計劃和推測，所以相信要等好一段日子才會有較明朗的發展；下期SPYDER將會訪問本刊各編者，看看他們到底對此事會有甚麼看法。 SPYDER）

大大件的九龍風水傳

截稿前剛收到極具中國風的AVG《九龍風水傳KOWLOON'S GATE》，PACKAGE簡直驚人，超硬皮厚身120頁的日文版遊戲資料手冊、4 CD豪華內容、兩本英文操作手冊和特厚碟套，非常吸引，不知它能否掀起另一個熱潮呢？ （遊戲誌編輯部）



■成120頁嘅特厚資料手冊（日文嚟！），最少都值30蚊啦！



■看，這套遊戲有幾多餡！4 CD、特厚資料手冊、2本英文MANUAL……

AOU的小小補充……

又係臨截稿前收到的消息，就是KONAMI在AOU裏所播放的宣傳錄影帶中，有關最新64-BIT底板「COBRA」的神秘賽車遊戲，終於被證實是名稱為《RACING JAM》的新作，至於推出日期最快則為97年夏季。 （遊戲誌編輯部）

鐵拳3比賽速報

這也是臨截稿收到的消息，NAMCO與本地某雜誌將會合作舉辦《鐵拳3》的比賽，詳情可到NAMCO WONDER PARK查詢，不知道今年會否有像「新宿平八」那種級數的高手來表演？（遊戲誌編輯部）

秘技工場



隨時選版選關

提供者：劉善明

遊戲：忍者查查丸　鬼斬忍法帖
機種：PlayStation

新的一集《忍者查查丸》是否令人有耳目一新的感覺呢？雖然在最初的版數是十分易玩，但到了往後的版數，都是有着一定的難度，不過原來這一隻遊戲中，是有一個秘技，可以隨意選擇任何一版及一關的；方法是非常容易的，只要「於標題畫面中順序輸入←、←、→、→、〇，之後應該會進入了一個特別的畫面，若這時按↑或↓的話，就可以選擇版數，若按←或→的話，則可以選擇關數，選擇好要玩的一版後，然後按下START離開，回到了標題畫面時開始遊戲」，這樣，一開始玩的就會是你所選擇那一版了。



■於標題畫面中；

「順序輸入
←、←、→、
→、〇」



■進入了選關的畫面了；



■選擇好版數後開始遊戲，便會立即在所選的一版開始！

1級猛料

查查丸是無敵的

提供者：劉善明

遊戲：忍者查查丸　鬼斬忍法帖
機種：PlayStation

除了以上所說的選版秘技之外，其實還有一個更好的秘技的，這就是令人物完全無敵了；方法與選版大同小異，只要「於標題畫面中順序輸入←、△、□、×、〇，之後按下START開始遊戲」，這樣人物就會化成完全無敵的狀態了。若使用了選版秘技後再加上這一個無敵秘技的話，要爆機已是不難吧！



■於標題畫面中；

「順序輸入
←、△、□、
×、〇」



■在遊戲時人物就會化成不死身了。



■這一個秘技還可以配合選版共用呢！

1級猛料

使用隱藏人物——金剛院 滿

遊戲：LIGHTNING LEGEND大悟之大冒險
機種：PlayStation

這一隻遊戲中，除了在任何情況下打爆機便能夠於VERSUS MODE及COLLECTION MODE中使用的兩名BOSS——NAUGHTY及DRAGLESS之外，其實是有隱藏人物可供使用的，他就是專門使用怪招的金剛院 滿了；使用他的方法十分簡單，只要「在STORY MODE中以1 ROUND也不輸的狀態下爆機，然後在出ENDING之前的時候，便會有一個叫GIRI GIRI親父（即金剛院 滿）的人亂入，只要把他打敗，就能夠於VERSUS MODE及COLLECTION MODE使用他了」。



■於STORY MODE中；





■然後金剛院 滿便會挑機；



■戰勝了他後便可在VERSUS MODE及COLLECTION MODE使用他。

1級猛料 最後一位隱藏人物——銀 大男

© KONAMI

遊戲：LIGHTNING LEGEND 大悟之大冒險
機種：PlayStation

除了NAUGHTY、DRAGLESS和金剛院 滿之外，還有最後一名隱藏人物可供使用的，他就是銀雪的父親——銀 大男了；使用他的方法有一點麻煩，因為條件是「首先要在遊戲中的實際對戰時間玩超過 60 分鐘以上，然後於 STORY MODE 中以 1 ROUND 也不輸的狀態下爆機，然後在出 ENDING 之前的時候，將金剛院 滿打敗，接着會有一個叫K.O.J.（即銀 大男）的人出現，再將他打敗後，便能夠於 VERSUS MODE 及 COLLECTION MODE 使用他了」。

「實際遊戲時間超過 60 分鐘時玩 STORY MODE」

「同樣以 1 ROUND 也不輸的狀態爆機」




■在打敗了金剛院 滿後，銀 大男便會出來挑機；



■戰勝了他後便可在VERSUS MODE 及 COLLECTION MODE 使用他。

1級猛料 隱藏模式——BIKE MODE

© Psynosis Limited 1996.

遊戲：FORMULA 1
機種：PlayStation

這一隻方程式賽車中，除了能夠使用方程式賽車之外，原來還有一個叫BIKE MODE的模式，這其實就是將方程式的賽車比賽轉為單車比賽了，而單車的結構是古古怪怪的，不若現在就為大家說出這一個秘技吧；方法其實就是「於 RACE QUALIFY一欄中緊按SELECT鍵，然後快速地輸入↓、↑、○、△、→、↑、□、△，如成功的話，這時於 RACE 一項的下方便會出現 BIKE MODE ACTIVATED 的字樣，這時開始遊戲的話，方程式賽車便會變成一輛怪怪的單車了」。



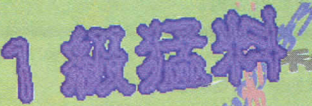
■於 RACE QUALIFT 這一個畫面中；



■成功的話會出現了一句英文；



■之後開始遊戲的話，車輛便化成了怪單車。



1級猛料 我最愛的 COCONUT TREE

© SEGA ENTERPRISES, LTD1996

遊戲：FIGHTERS MEGAMIX
機種：SATURN

除了要熄機開機超過 29 次來玩這一隻遊戲，再於 KUMACHAN 處按X鍵選擇，才可使用的隱藏人物——肉之外，其實還有另外的一個隱藏人物的，但要取得它的使用權是有一點特別的，因為方法就是「首先玩這一隻遊戲的總時間要超過 84 小時（大家可以在 BOOK KEEP 中觀看總時間），在超過了這一個時間之後，於選人畫面中將方格移向 KUMACHAN 處，再用Z鍵來選擇人物」，這樣，人物就會變成了椰樹一株了！很得意啊！

■遊戲的總時間超過了 84 小時後；

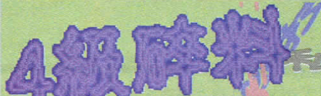


■在選人畫面中將方格移向 KUMACHAN 處；

「按下 Z 鍵來選擇的話」



■人物就會變成一株可愛的椰樹了。



4級碎料 新增的 CG 圖片

© COMPILE 1997

遊戲：啫喱方塊 SUN
機種：SATURN

新的一集《啫喱方塊SUN》中，其實有一個方法，去看一些新增的CG硬照的：「只要在主機中將日期SET為1月1日、2月14日、3月3日、5月5日及每一個月的24日任何一天」，這樣在遊戲中的OPTION畫面中，其中一項的旁邊會出現了新登場三個字，選擇了之後，就可以看到一些新的CG圖片了。



■將遊戲的日期轉為以上說的日期任何一日；



■然後進入遊戲的 OPTION 畫面；



■這一項旁邊多了新登場三個字啊；



■看看內裏，有一些新的CG圖片了。

4級碎料 SOUND TEST

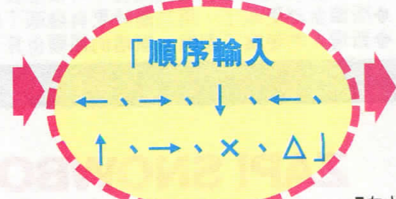
© GLAMS,INC. 1996

遊戲：ALICE IN CYBERLAND
機種：PlayStation

在《ALICE IN CYBERLAND》這一隻遊戲中，是有一個SOUND TEST秘技的；方法十分簡單，「只要進入遊戲的コンフィグ一項，再進入サウンドテスト那一項，然後將箭咀移向BGM或SE處，順序輸入←、→、↓、←、↑、→、×、△」，這樣於もどる處的旁邊，就會多了一些數字，只要將箭咀移向這一項，就會聽到遊戲中人物的所有音聲了。


■進入遊戲的コンフィグ一項；


■再進入サウンドテスト那一項；



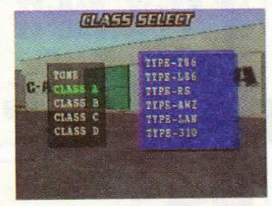

■もどる處旁邊多了一些數字，這就能夠測試遊戲中的角色的音聲了。

1級猛料 一大堆隱藏車啊

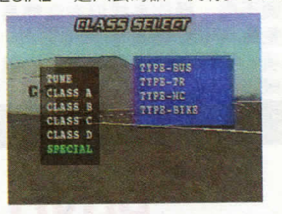
© ATLUS／CAVE 1997

遊戲：叶MAX最速DRIFT MASTER
機種：PlayStation

這一隻賽車GAME中，其實是有數輛隱藏車的，現在就為大家說出這一個秘技吧；方法其實就是「於CAR SELECT中，在選擇CLASS A、B、C、D的畫面中，移方格到CLASS A處，然後緊按L1來按△，再將方格移到CLASS B處（L1仍然不放）按下△，再將方格移到CLASS C處（L1仍然不放）按下R1及△」，這時應該會退至GAME START畫面中，再次進入CAR SELECT，會發現多了一項SPECIAL，進入去的話，便有多了四架車——BUS、TR、MC及BIKE出現。


■於CAR SELECT中；

「將浮標移到CLASS A處，緊按L1後按△、↓、△、↓、R1+△」；


■成功的話會出現了一項SPECIAL；


■進入去的話便可選擇四架隱藏車了。

2級勁料 鏡之MODE

© SEGA ENTERPRISES CO. LTD,

遊戲：DAYTONA USA CIRCUIT EDITION
機種：SATURN

原來於《DAYTONA USA CIRCUIT EDITION》中，亦有一個鏡之MODE的，而使用方法亦不算複習，「只要在COURSE選擇畫面中，緊按X、Y、Z三個鍵，然後按下C鍵，這時，畫面的左方應該出現了MIRROR MODE字樣」，之後所玩的一版，就會是左右反轉的鏡之MODE了。




■在COURSE選擇畫面中；

「緊按X、Y、Z來按下C鍵」



■畫面中出現了MIRROR MODE字樣；


■可以玩鏡之MODE了。

2級勁料 令到戰鬥的速度大大增快

© Kazushi Hagiwara 1996 © 1996 SHUEISHA © 1996 SETA CORPORATION

遊戲：BASTARD！！
機種：PlayStation

相信玩過這一隻遊戲的朋友都知道它的戰鬥慢得嚇人，尤其是在儲LEVEL的時候更是覺得悲慘，但其實是有一個秘技是可以令到戰鬥的速度加快的，方法極為容易，只要在戰鬥中的任何時間，緊按L1+○，戰鬥時間便會加快了許多，若放手的話，戰鬥又會回復至正常的速度，但有一點要注意的，就是速度加快了的時候，他們都是純粹使出直接的攻擊，除非玩者放手吧；有了這一個秘技，儲LEVEL時便快了許多吧！


■在戰鬥的一開始；


「緊按L1+○」


■戰鬥的速度快了許多；


■儲LEVEL時方便了許多吧！



無責任新GAME評壇



無責任編輯：米奇

龍騎士4

◆限制比電腦版少，版圖比電腦版細。
◆少了㊣畫而多了親密化問答，可惜意義不大。
◆版圖全部更改了，第二圈時更有幾版不同的版圖，比電腦版玩起來更有價值。
◆新增人物豐富了劇情，新增的插圖也算不俗。

PS/ SLG/ BANPRESTO/ 6800日圓 © ELF 1994/ © BANPRE企畫/ ©BANPRESTO 1996

評分：

人物/機械：4分	投入度：3分
畫面：3分	原創性：3分
音樂/音效：3.5分	難度：3分
故事：4分	移植度：2.5分
操作性：3分	平均分：3.22分



無責任編輯：ARES

ZAP! SNOWBOARDING TRIX

◆畫面流暢，速度感十足。
◆賽道地理效果合格，起伏的感覺OK。
◆操控雖簡單，但易學難精。
◆音效及音樂太平淡，令遊戲氣氛不夠高漲。

SS/ TV TOKYO/ PONY CANYON/ SPT/ 5800日圓 © TV TOKYO¢APONY CANYON

評分：

人物/機械：3分	投入度：2.5分
畫面：3分	原創性：2.5分
音樂/音效：2分	難度：3分
故事：—	移植度：—
操作性：4分	平均分：2.9分



無責任編輯：ARES

重裝機兵 LEYNOS 2

◆畫面不俗，操作多樣但方法簡易。
◆遊戲氣氛十分緊湊。
◆每項任務均有特定目的，令遊戲不流於公式化。
◆機械設計精彩，但人物設計卻不敢恭維。

SS/ MASIYA/ STG/ 5900日圓 © 1997 NCS

評分：

人物/機械：3分	投入度：5分
畫面：4分	原創性：4分
音樂/音效：4分	難度：4分
故事：2.5分	移植度：—
操作性：4分	平均分：3.8分



無責任編輯：PUYU神

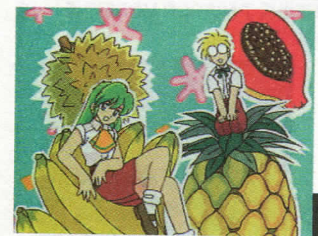
PUYO PUYO SUN

◆畫面漂亮了不少，角色同樣愛！
◆加入了太陽PUYO後更加好玩，更加刺激。
◆遊戲開始前的笑話十分過癮及搞笑。
◆音樂較為普通，但音效又十分出色。

SS/ COMPILE/ PUZ/ 5800日圓 © COMPILE 1997.

評分：

人物/機械：3.8分	投入度：4.5分
畫面：3.3分	原創性：3分
音樂/音效：3分	難易度：4分
故事：—分	移植度：—分
操作性：4分	平均分：3.66分



無責任編輯：PUYU神

恐龍島

◆竹本泉的角色設計得十分可愛，故事又有趣。
◆動畫實在十分出色，非常流暢，令人真的有看動畫的感覺。
◆設有重播系統，十分親切。
◆進展稍慢，不是人人可以接受得到。

SS/ GAME ARTS/ AVG/ 6800日圓 © GAME ARTS 1997.

評分：

人物/機械：4分	投入度：3.2分
畫面：4分	原創性：3.5分
音樂/音效：3.3分	難易度：3分
故事：3.8分	移植度：—分
操作性：4分	平均分：3.6分



無責任編輯：PUYU神

STAR WAR DARK FORCES

◆雖説是《STAR WAR》系列，但其實只是《DOOM》。
◆畫面明顯較差，不是現世代遊戲機的水準。
◆動作極不流暢，簡直是一步一窒……
◆比較失望的《STAR WAR》系列遊戲，不玩沒有損失。

PS/ BPS/ 3D STG/ 5800日圓 © 1997 BPS LUCAS ARTS

評分：

人物/機械：2分	投入度：1分
畫面：3分	原創性：3.5分
音樂/音效：2.5分	難易度：3分
故事：3分	移植度：1分
操作性：1分	平均分：2.22分



無責任編輯：赤目黑龍

升降機ACTION．升降機ACTION RETURN

◆這遊戲真可以稱得上是「經典」，因為歷史攸久。
◆遊戲方法非常簡單，任何人也懂得玩。
◆可惜要先爆機才可以玩舊版，比較麻煩。
◆這遊戲是真正的完全移植版本，和街機完全一樣的（連圖面差也是）。

SS/ VING/ ACT/ 5800日圓 ©1997 VING Licensed from TAITO CORP.

評分：

人物/機械：2分	投入度：2分
畫面：2分	原創性：2分
音樂/音效：2分	難易度：3分
故事：1.5分	移植度：4分
操作性：2.5分	平均分：2.33分



無責任新GAME評壇



無責任編輯：赤目黑龍

SIMULATION ZOO

◆遊戲極類似《SIM CITY》，基本上玩者會很易上手。
◆遊戲中的動物DATA非常實用，就不玩遊戲也應看看。
◆遊戲本身是頗為複雜的，尤其是動物的種類會令玩者頭痛。
◆遊戲之中有一些細微之處是被製作人員忽略了的，所以玩者會有一些不明白地方。

SS／ SOFTBANK／ SLG／ 5800日圓

評分：

人物／機械	2分	投入度	1.5分
畫面	2.5分	原創性	1.5分
音樂／音效	2分	難易度	3.5分
故事	—	移植度	—
操作性	2分	平均分	2.14分



無責任編輯：赤目黑龍

天城紫苑

◆故事過份抄襲《金田一之少年事件簿》。
◆一些遊戲中的人物太令人噁心。
◆遊戲雖然有很多「片」，不過質非常差。
◆遊戲只有三個故事，太少了。

SS／ CLIPHOUSE／ SPT／ 6800日圓

評分：

人物／機械	1.5分	投入度	1分
畫面	1.5分	原創性	0.5分
音樂／音效	2分	難易度	2分
故事	1.5分	移植度	—
操作性	2分	平均分	1.5分



無責任編輯：赤目黑龍

朱紅血

◆故事太過「古老」，看上去會有「老套」的感覺。
◆戰鬥時的人物頗有趣。
◆遊戲之中取得金錢的方法太麻煩了，而且非常浪費時間。
◆遊戲經常會「HANG機」，令玩的人會非常氣餒。

COM／ FALCOM／ SLG

評分：

人物／機械	2分	投入度	2分
畫面	2.5分	原創性	1.5分
音樂／音效	2分	難易度	3分
故事	2分	移植度	—
操作性	2.5分	平均分	2.19分

無責任編輯：赤目黑龍

蒼穹紅蓮隊

◆遊戲之中的機械設計相當不俗。
◆這遊戲的音響是非常精采。
◆遊戲本身的難度並不高，不過只是令玩者「眼花」而已。
◆有「特別設定」的出現，使玩者更有鬥心去玩（爆機）。

SS／ Electronic Arts.／ STG／ 5800日圓

評分：

人物／機械	3分	投入度	3分
畫面	3分	原創性	2分
音樂／音效	3.5分	難易度	3.5分
故事	—	移植度	3分
操作性	2.5分	平均分	2.94分



無責任編輯：山寺良牙

FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX 翔

◆絕對容易控掣，適合初玩格鬥遊戲的人。
◆背景景色比較單調。
◆人物的形態不自然。
◆有可八人對戰的八強淘汰賽的模式，十分好玩。

SS／ XING／ FIG／ 5800日圓

評分：

人物／機械	3分	投入度	2分
畫面	3分	原創性	4分
音樂／音效	3分	難易度	3分
故事	3分	移植度	3分
操作性	3分	平均分	3分



無責任編輯：山寺良牙

CIVIZARD 魔法之系譜

◆新系統增加了樂趣。
◆自創人物模式十分有趣。
◆難度仍然偏高。
◆SAVE時間頗長。

SS／ ASMIK／ SLG／ 5800日圓

評分：

人物／機械	2分	投入度	2分
畫面	3分	原創性	1分
音樂／音效	4分	難易度	2分
故事	4分	移植度	—
操作性	3分	平均分	3分



無責任編輯：山寺良牙

ROOMMATE～井上涼子～

◆用盡了SATURN的內藏時鐘機能。
◆遊戲內容十分有創意。
◆遊戲十分有真實感。
◆要玩畢整個遊戲的時間極長。

SS／ DATAM POLYSTAR／ SLG／ 5800日圓

評分：

人物／機械	4分	投入度	4分
畫面	4分	原創性	5分
音樂／音效	4分	難易度	3分
故事	4分	移植度	—
操作性	3分	平均分	3.88分



無責任新GAME評壇



無責任編輯：山寺良牙

首都高BATTLE'97

◆系統上沒有改變，可說完全移植。
◆用軚盤十分容易操控。
◆難度仍然偏高。
◆「爆山」情況有改善。

SS／ IMAGINEER／ RAC／ 5800日圓

評分：

人物/ 機械	3分	投入度	4分
畫面	3分	原創性	1分
音樂/ 音效	3分	難易度	2分
故事	3分	移植度	5分
操作性	4分	平均分	3.1分



魔城城主AMAKUSA

忍者查查丸 鬼斬忍法帖

◆是《忍者查查丸》系列的新作，有令人有購買的衝動。
◆新的玩法雖然不太差，但筆者仍是比較喜愛以往的玩法。
◆難度不是太高，但是版數也不少，抵玩！
◆在每一關的開始都有一小段人物介紹，十分得意啊！

PS／ JALECO／ ACT／ 5800日圓

評分：

人物/ 機械	3.5分	投入度	3分
畫面	3分	原創性	2.5分
音響/ 音效	2分	難易度	2.5分
故事	2分	移植度	——
操作性	3分	平均分	2.44分



魔城城主AMAKUSA

WING OVER

◆畫面普通非常，並未有任何驚喜。
◆遊戲中有多個模式，而且可以作通信對戰。
◆LOAD碟時間真的十分長。
◆身為一隻3D STG，並不說得上太過吸引，特別是音響方面。

PS／ PACK IN SOFT／ STG／ 5800日圓

評分：

人物/ 機械	3分	投入度	3分
畫面	3分	原創性	2分
音響/ 音效	2.5分	難易度	2.5分
故事	3分	移植度	——
操作性	3.5分	平均分	2.81分



魔城城主AMAKUSA

Q版賽車2

◆選擇的車輛與上一集同樣可以，增加了令人購買的衝動。
◆當中的CHORO Q TOWN，可以取得隱藏賽道及商店，感覺上不錯。
◆一開始的賽道不是太難，但其中的舊COURSE又難得太過份。
◆有許多賽道選擇，不會太快令人感到悶。

PS／ TAKARA／ RAC／ 5800日圓

評分：

人物/ 機械	3分	投入度	4分
畫面	2.5分	原創性	4分
音響/ 音效	3.5分	難易度	3.5分
故事	——	移植度	——
操作性	3分	平均分	3.36分



無責任編輯阿三

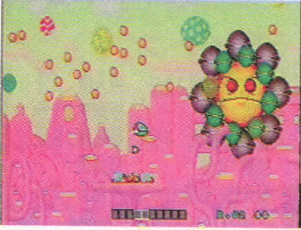
I.Q.—INTELLIGENT QUBE

◆OPENING畫面簡單得有點過份。
◆遊戲規則不算複雜，試多幾趟就明白。
◆畫面、BGM及音效互相配合，令氣氛營造得好。
◆如果小朋友玩得太投入，可能會發惡夢。

SS／ SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

評分：

人物/ 機械	2.8分	投入度	4分
畫面	2.8分	原創性	4分
音樂/ 音效	3.2分	難度	3.5分
故事	——	移植度	——
操作性	3.5分	平均分	3.4分



無責任編輯阿三

幻想空間

◆跟十年前街機版一模一樣，好玩。
◆音樂動聽，帶動遊戲整體氣氛。
◆TRACE系統必須佔用3376記憶單位，似乎太多了。
◆價格相宜，值得買。

SS／ SEGA ENTERDRISE／ STG／ 3800日圓

評分：

人物/ 機械	3.2分	投入度	4.5分
畫面	3.6分	原創性	4.3分
音樂/ 音效	4分	難度	3.5分
故事	——	移植度	5
操作性	3.5分	平均分	3.95分



無責任編輯阿三

叮噹2 SOS！仙境國

◆遊戲簡單，絕對適合小朋友玩。
◆操作容易，且沒有太多有名無實的道具。
◆比上一集好玩。
◆佔了五份之三都是日本傳統民間故事，平均一點會較好。

PS／ EPOCH COMPANY LIMITED／ ACT／ 5800日圓

評分：

人物/ 機械	3分	投入度	3分
畫面	3.2分	原創性	3.2分
音樂/ 音效	3.5分	難度	2.5分
故事	3.5	移植度	——
操作性	3.7分	平均分	3.2分





無責任新GAME評壇

無責任編輯：米奇

戲劇效果最好的一隻RPG

最初，《FF VII》給我的印象是靚，只此而已，沒有別的。自從做過《攻略全書》之後，我的觀念多少有點改觀，起碼，這是我暫時所見的RPG中，戲劇效果最好的一隻RPG。

無可否認，《FFVII》的成績或多或少是以錢來創造的——用最好的器材來製作、很長的製作時間、特別多的3D動畫片段，不過有些東西是怎麼有錢也買不到的——曾經有遊戲能夠想出怎樣用BUFFER少、只得16bit的CD-ROM單元，做出幾乎全無瑕疵的定畫與動畫接駁嗎？曾經有RPG做出在不同地區戰鬥時會有完全對應現場環境的3D背景嗎？曾經有RPG可以做到隨便你使用任何即時RENDER出來的召喚獸、魔法、LIMIT技而不用LOAD碟嗎？沒有上乘技術的話是做不到的。

大家都看得出，《FF VII》的3D硬照式地圖，其實只是《BIO HAZARD》的翻版，精美但不難造到，不過配合間中穿插的電腦動畫和直接以版圖中的3D人形來演的戲，就為遊戲增加更具戲劇性，玩起來就像看電視版集一樣，加上3D人形藉公式可以以極低容量但豐富的動作，令人物表演得為肖為妙。

至於遊戲中的謎題、隱藏物和故事，米奇就覺得不算得上是精采絕倫，當然也是相當有水準的。令人印象紳刻的是多個迷你遊戲，每個都相當具水準。

米奇也相信，正如早前有評論說，以現時《FF VII》的水準，的確可以令日式RPG進入一個嶄新的時代。如果有配音就好了……

機種：PlayStation
生產商：SQUARE
遊戲性質：RPG
價格：7800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械：4.5分	投入度：4分
畫面：4.5分	原創性：4.5分
音樂/音效：3.5分	難度：4.5分
故事：3.5分	移植度：——分
操作性：4分	平均分：4.125分

FINAL FANTASY VII

無責任編輯：J.J

瞄準網在視覺效果上頗為出色



最初看到《蒼穹紅蓮隊》這遊戲時，馬上便被那些類似某E字頭動畫的超粗宋字所吸引着，那些長得有點文法不通的敵艦介紹，卻是是令在下選玩這遊戲的主要原因，不知各位有沒有同樣的感覺？

當然，遊戲最重要的還是玩起來的感覺，在這個遊戲中，採用了一種放出瞄準網將敵人鎖住作同時攻擊的系統，雖然說穿了其實是模仿自《RAYSTORM》的系統，但這種瞄準網在視覺效果上就頗為出色（雖然在加上子彈後畫面會有點亂混……）。

這次移植成SS版時，其中一種新加的系統是會隨着玩者的成績而逐漸增加的「特別設定」（其實這亦可說是模仿自《飛龍II》的PANDORA BOX……），在新增的設定項目下，遊戲的難易度會愈來愈低，但亦相反能令玩者嘗試不同的玩法（例如是利用無限CREDIT製造敵殘存率100%的場面），對於付了數百元買下這遊戲的人來說，可算是一種親切的設計。

機種：SEGA SATURN
製造商：Electronic Arts.
遊戲性質：STG
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械：3.0分	投入度：3.5分
畫面：4.0分	原創性：3.0分
音樂/音效：3.0分	難易度：4.5分
故事：2.5分	移植度：4.5分
操作性：3.5分	平均分：3.5分

蒼穹紅蓮隊

無責任編輯：ARES

防守及攻擊的邏輯更合理



記得本刊以前曾介紹過《K1》的PLAYSTATION版，而今期所介紹的《翔》便是這遊戲的SATURN版。在分別上，以表面來說兩作並不算大，如畫面、系統等便沒有甚麼大分別，其中最明顯的分別可說是追加入了數名於96年出賽的新選手，不過如曾玩過PS版的話，玩家便不難發覺電腦對手的頭腦便聰明了不少，不論於防守及攻擊的邏輯更合理，因此在難度上SS版可說加強了。至於在操作方面，《翔》仍是那麼簡潔，個人來說便十分滿意這設定，而且正如以前介紹PS版時一樣，此作並不同如其他格鬥遊戲，人物每一個動作也是合乎現實，相對人物動作的變化也近乎現實，絕不能以其他有波有昇的格鬥遊戲指標來衡量好壞，故玩家如像ARES般對真實格鬥技有認識的話便會更感到那十份與別不同的魅力。最後，遊戲的最後又是在「K1」取得冠軍，成為「世上最強的人」後與正道會館的館長石井和義作非公開的比賽，測試自己的實力，以這點來說亦可說是最吸引的一點。因為真實的「K1」亦是這樣的，各冠軍均有這挑戰石井老師的機會，而且雖然比賽的結果是不作公開，但實質上從各冠軍的非官方透露，多年來根本未有一人可打敗石井老師，但玩者現在便可在遊戲機中將這真正的「魔人」打倒，自稱「真・世上最強之男」……哈哈哈！大地在我腳下……！大地沒有禮貌……！！

機種：SEGA SATURN
製造商：Xing Entertainment
遊戲性質：FIG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：281 UNITS（最大）

評分：

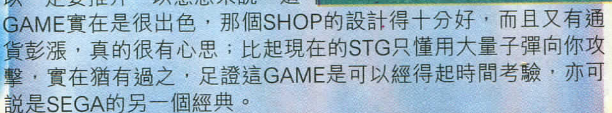
人物／機械：2.5分	投入度：3分
畫面：3分	原創性：2.5分
音樂／音效：2.5分	難易度：4分
故事：——	移植度：——
操作性：4分	平均分：3.1分

Fighting Illusion K-1 Grand Prix 翔

無責任編輯：PUYU神

可以經得起時間考驗……

沒法子，筆者由十年前便喜歡玩這《FANTASY ZONE》，所以一定要推介。以意念來說，這GAME實在是很出色，那個SHOP的設計得十分好，而且又有通貨彭漲，真的很有心思；比起現在的STG只懂用大量子彈向你攻擊，實在猶有過之，足證這GAME是可以經得起時間考驗，亦可說是SEGA的另一個經典。



回想起十年前，筆者每日都要到遊戲機中心爆一次《FANTASY ZONE》，為的是她那可愛的角色和粉彩畫般的畫面，而且GAME此當年不是很人可以打得掂，所以每日都去破一次紀綠，十分自豪！

現在筆者只希望SEGA可以重新出一隻新的版本就好了。

機種：SATURN
製造商：SEGA ENTERPRISE
遊戲性質：STG
售價：3800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械：3.5分	投入度：4分
畫面：4分	原創性：4.3分
音樂/音效：3.5分	難易度：3.5分
故事：——分	移植度：5分
操作性：3.8分	平均分：3.95分

FANTASY ZONE



無責任新GAME評壇

升降機ACTION · 升降機ACTION RETURN

無責任編輯：福田



足本移植、一碟2玩

很久以前，筆者便非敘喜歡玩TAITO的名作《ELEVATOR ACTION》，雖然技術不精，可是被它那種充滿特務感覺的遊戲意識所吸引，因此每當在遊戲機中心發現這遊戲時，也不期然投下硬幣玩一兩局。直到去年，TAITO將這遊戲重新包裝，加入了不少現時應有的元素，推出了續篇《RETURNS》，水準可算令人滿意。雖然《RETURN》的確有很多值得欣賞的地方，例如角色的動作更為順暢、操作較前作得心應手、畫面精美、槍械火力大為強化等，可是對於喜歡較為單純的第1集的筆者而言，這種改善又對我起不了太大作用。話雖如此，這SS版始終也是一隻相當好的動作遊戲，再況且只要打爆機就可玩回第1集，真是十分親切的設計呢。

機種：SEGA SATURN
製造商：VING
遊戲性質：ACT
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械：3.0分	投入度：3.0分
畫面：3.0分	原創性：3.0分
音樂／音效：3.5分	難易度：3.5分
故事：3.0分	移植度：4.0分
操作性：3.0分	平均分：3.22分

Q版賽車2

無責任編輯：山寺良牙



怎麼架車不咬地的？

若曾經玩過上一集《Q版賽車》，而又喜歡上此遊戲的玩者，今次的《Q版賽車2》就絕對不容錯過。今集除了出場的車種增加了之外，最為特別的地方就是可以用回上一集《Q版賽車》及《Q版賽車VER.1.02》的記錄。另外，遊戲中加入了新加的城鎮模式非常特別，當你在周圍行的時侯有可能會找到一些特別的店鋪，還有上一集的賽道在今集也會再次出場。雖然在難度上增加了不少，但也令人非常懷念。今集中，每一條賽道也各具特色，而本人則特別喜歡那條在地下鐵隧道中的賽道，可以先駛上月台之後再「撻」回落路軌，之後還可以以高速行駛。總而言之，喜歡玩得意賽車的人就絕對不容錯過。

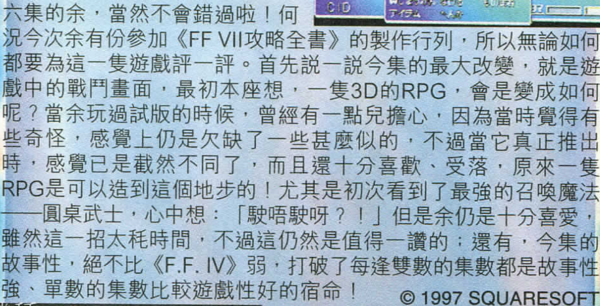
機種：PlayStation
製造商：TAKARA
遊戲性質：RAC
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械：4分	投入度：4分
畫面：3分	原創性：3分
音樂／音效：3分	難易度：3分
故事：3分	移植度：5分
操作性：3分	平均分：3.4分

FINAL FANTASY VII

無責任編輯：魔城城主AMAKUSA



故事性強、畫面驚嘆、音響妙絕

萬眾期待的《FF VII》終於推出了，曾經玩過第三、四、五、六集的余，當然不會錯過啦！何況今次余有份參加《FF VII攻略全書》的製作行列，所以無論如何都要為這一隻遊戲評一評。首先說一說今集的最大改變，就是遊戲中的戰鬥畫面，最初本座想，一隻3D的RPG，會是變成如何呢？當余玩過試版的時候，曾經有一點兒擔心，因為當時覺得有些奇怪，感覺上仍是欠缺了一些甚麼似的，不過當它真正推出時，感覺已是截然不同了，而且還十分喜歡、受落，原來一隻RPG是可以造到這個地步的！尤其是初次看到了最強的召喚魔法——圓桌武士，心中想：「駛唔駛呀？！」但是余仍是十分喜愛，雖然這一招太耗時間，不過這仍然是值得一讚的；還有，今集的故事性，絕不比《F.F. IV》弱，打破了每逢雙數的集數都是故事性強、單數的集數比較遊戲性好的宿命！

機種：PlayStstion
製造商：SQUARE
遊戲性質：RPG
售價：6800日圓
記憶：1 BLOCK
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械：4.5分	投入度：4.5分
畫面：5分	原創性：4分
音響／音效：4.5分	難易度：4.5分
故事性：5分	移植度：——
操作性：4.5分	平均分：4.56分

重裝機兵 LEYNOS 2

無責任編輯：阿三



親身感受亂槍掃射壯烈犧牲的滋味

由《重裝機兵》至《重裝機兵2》，都已經相隔多年了。與上集比較，遊戲畫面當然豐富了不少，例如在ACT 1裡那隻會行會跳會走的BOSS，感覺好「巨大」，好振奮。不過，在新系統方面似乎要好好適應。6按鈕全使用，經常因按錯武器或盾牌而打空氣甚至硬擋機槍飛彈，好不慘烈！但適應過後又覺得非常好用，都改得有道理。另外在計算HIT POINT及DAMAGE POINT上，會因著玩者完成ACTION後POINT的改動，而在下一版的武器增援上看到玩者應得的「成果」。「得的多、還失的多……」要於戰事開始前好好籌算一下作戰計劃。所以在明白「粒粒皆辛苦」的道理下，設定裝備成了遊戲的重要一環。不過要花10分鐘SETTING才作戰5分鐘，似乎過份了一點。總括來說——難度高，不過挑戰性更高，I LIKE IT！

機種：SEGA SATURN
製造商：MASIYA
遊戲性質：ACT
價格：5900日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械：3.8分	投入度：4.3分
畫面：3.5分	原創性：3.2分
音樂／音效：3.2分	難度：4.3分
故事：3.5	移植度：——
操作性：2.8分	平均分：3.6分

有買趁手！
《遊戲誌》補購程序——LOGON！

METHOD A——郵寄

PHASE 01 填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02 寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」（郵費每本港幣 7.2 元）

PHASE 03 寄嚟《遊戲誌》（地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04 等收書啦！

METHOD B——《遊戲誌》補購站

補購站A 遊戲誌尊賣店
補購地址：九龍旺角亞皆老街先達廣場G60舖 TEL:2391-1067

補購站B 環球遊戲室
九龍深水黃金商場 38B 舖 TEL：2728-3023

補購站C 動畫精品專線自助店
香港灣仔東方 188 商場 147 號舖 TEL：2838-8394

補購站D 振邦電腦電業公司
澳門亞利Y架街 6 號地下 W 舖 TEL：212187

注意：親臨補購前請先致電各補購站預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：______

年齡：______

地址：______

聯絡電話：（日間）______

（夜間）______

郵寄地址：（如與上列地址不同）______

身份證號碼：______ （ ）

支票號碼：______

補購期數	數量	×	單價	=	金額
		×	$35	=	$
		×	$35	=	$
		×	$35	=	$
		×	$35	=	$
郵費		×	$7.2	=	$
合計					$

郵購地址：香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 7 樓；信封面請註明「補購」字樣

備註：
- ◆本刊恕不接受海外補購
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
- ◆本刊保留拒絕補購之權利
- ◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

《遊戲誌》過往各期遊戲索引

（截至第四十二期）

◆代表該期有刊載介紹文章
◆代表該期曾作詳細攻略

由於本刊不斷地收到讀者查詢本刊過去介紹各遊戲的期數，為方便讀者補購，由今期開始特增設本索引。各位讀者如欲補購本刊過往各期，敬請先致電本刊辦事處查看欲購的期數是否尚有存貨。另，由於本刊辦事處並非門市部，並未備有足夠輔幣找贖，敬請各位在親臨補購時帶備足夠輔幣。

PLAYSTATION

遊戲 …… 期數

ACT
BATTLE CIRCUIT …… 42
BLOOD FACTORY …… 22
FADE TO BLACK …… 28
HERMIE HOPPERHEAD …… 10
JOHONY BAZOOKATONE結他小子捉鬼記 …… 22
JUMPING FLASH 2 …… 21·22·23
KIDKLOWN IN CRAZY CHASE 2 …… 39
LITTLE BIG ADVENTURE小小大冒險 …… 29
LODE RUNNER …… 19
LOMAX大冒險 …… 36
METAL GEAR SOLID …… 32
METAL JACKET …… 8
PO'ed …… 24
PROJECT OVERKILL …… 34
RAYMAN …… 8·9
ROCKMAN 8 …… 32·39
ROCKMAN X2 …… 42
ROCKMAN X3 …… 23
THE FIREMAN …… 15
THUNDER STORM & ROAD BLASTER …… 10
ZEIRAM ZONE …… 39-40
古惑狼 …… 30
伍右衛門-宇宙海盜艾哥京古 …… 20·21·22
叮噹 大雄與復活之星 …… 19
吞食天地II赤壁之戰 …… 20
盜墓者TOMB RAIDERS …… 37-42
裝甲騎兵 …… 21
蝙蝠俠不敗之謎 …… 42
螢 …… 21
剪影物語SILHOUETTE STORIES …… 34
魔幻槍哥布拉 …… 21
龍珠Z偉大的龍珠傳説 …… 21·24·25

ARPG
KING'S FIELD III …… 27·28·29·30
WOLKSNKRATZER審判之塔 …… 21

AVG
3×3 EYES吸精公主 …… 1
ALICE IN CYBERLAND …… 31·32·40
ALONE IN THE DARK 2 …… 20
BIO HAZARD …… 20·21·22
BIO HAZARD 2 …… 32·42
BLOODY BRIDE …… 21
CLOCK TOWER 2 …… 37·39-40
DISC WORLD …… 10
D之食桌 …… 14
ENEMY ZERO …… 21
NIGHT HEAD THE LABYRINTH …… 13
OVER BLOOD …… 30
PAPRAPA THE RAPPA …… 31
POLICENAUTS .. 18-20·22-26·28-33·35·39
THE DEEP …… 35
TOKYO INSECT ZOO體驗版 …… 19
VOICE PARADICE EXCELLA …… 38
WELCOME HOUSE …… 19·20
WELCOME HOUSE 2 …… 41
七水晶傳説 …… 17
九龍風水傳 …… 21·22·38
土器王紀 …… 16
天地無用～登校無用 …… 33
心跳回憶劇場系列～虹色的青春 …… 41
迷離夜症候群～探索編～ …… 24-28
迷離夜症候群～究明編～ …… 29
妖魔BUSTERS …… 3
雨月奇譚 …… 28
東京DUNGEON …… 2·15·34
金田一少年之事件簿～悲報島新的悲劇 38·39-40
鬼太郎～詛咒的肉人形館 …… 31
時空偵探DD …… 1·29
雷朋三世加利賀圖城-再會 …… 10·38·42
深海歷險 …… 21·32
藍調芝加哥特警 …… 11
寶魔HUNTER蘭姆SPECIAL COLLECTION VOL.2 1·8
寶魔HUNTER蘭姆PAINT MAKER …… 38
魔法少女PETTY SAMMY …… 40

ETC
3D射擊遊戲工場 …… 40
DEPTH …… 31
DX日本特急旅行遊戲 …… 32
IREM經典街機遊戲 …… 23
NAMCO MUSEUM VOL. 1 …… 13
NAMCO MUSEUM VOL. 2 …… 18
NAMCO MUSEUM VOL. 3 …… 27
NAMCO MUSEUM VOL. 4 …… 37
日本物產街機CLASSIC …… 16
太陽之尾 …… 23
心跳回憶私人珍藏集 …… 23·24
占都物語第一章 …… 10·17
花札GRAFFITI戀戀物語 …… 24
虎膽龍威三部曲 …… 32
迷宮創造者DUNGEON CREATOR .. 25·26·27
魚樂無窮2夏之回憶 …… 29
設計衛門PLUS …… 25·26
學校恐怖新聞S …… 31
龍珠Z偉大的龍珠傳説 …… 26

FIG
ADVANCED V.G. …… 23
ASUKA 120% SPECIAL BURNING FEST. .. 21
CRITICOM危機戰士 …… 16
DOUBLE DRAGON雙截龍 …… 23
FIGHTING ILLUSION …… 30
FIST …… 38
HEAVEN'S GATE …… 39
IRON & BLOOD …… 35
KILLING ZONE …… 21
LIGHTNING LEGEND大悟之大冒險 …… 41
MARVEL SUPER HEROES …… 32
MEGATUDO2096 …… 21·35
NINKU-忍空- …… 15
Q版鬥神傳 …… 10·33
ROBO·PIT …… 17
SLAM DRAGON …… 21·22
SOUL EDGE …… 40
STAR GLADIATOR星鬥士 …… 32·35
STREET FIGHTER REAL BATTLE ON FILM . 6
TOBAL NO.1 …… 30·31
VAMPIRE魔域戰士 …… 22
ZERO DIVIDE …… 1·2·6·9·7
ZERO DIVIDE 2 …… 21·22
ZXE-D …… 21·31·40
三國無雙 …… 37
不要輸！魔劍道2 …… 12
少年街霸 …… 15-17
少年街霸2 …… 30-33
幻影鬥技 …… 34
水滸演武 …… 18
武士道之刃 …… 30
美少女戰士SAILORMOON SUPERS真主役爭奪戰 …. 20
鬥神傳2 …… 15·16
鬥神傳2 PLUS …… 30
鬥神傳2仰天驚愕之試食版 …… 21
鬥神傳3 …… 37·40
侍魂斬紅郎無雙劍 …… 32
格鬥恐龍 …… 16
悟空傳説 …… 1
浪客劍心～維新激鬥編 …… 31·38
超人～光之巨人傳説 …… 31
超能力大戰PSYCHIC FORCE …… 34
拳皇'95 …… 24·27
亂馬1/2格鬥復興 …… 39
豪血寺一族2～最強傳説 …… 10
鐵拳2 …… 21·22
龍珠Z ULTIMATE BATTLE 22 …… 3·5

MOV
STREET FIGHTER II MOVIE …… 14

PUZ
BUILDING CRUSH …… 36
HAUNTED JUNCTION …… 42
KURU KURU TWINKLE …… 35
LOGIC PUZZLE彩虹鎮 …… 21
MAGICAL DROP …… 17
PUZZLE BOBBLE 2 …… 21
SUPER PUZZLE FIGHTER II X …… 32
TERTRIS X …… 21
VADIUMS …… 24
上海GREAT MOMENTS …… 42
女子高生之放課後……PUNKUNPA …… 34
女子健身撞磚 …… 42
心跳回憶對戰PUZZLE蛋 …… 33·34
泡泡龍和彩虹島 …… 35
推磚少女 …… 32
究極之倉庫番 …… 33
對戰PUZZLE蛋 …… 20
撞磚 …… 27
醒覺吧！戰球王 …… 23
繪畫邏輯 2 …… 35
續自殺仔 …… 35

RAC
BURNING ROAD …… 23
C1 CIRCUIT …… 35
CIRCUIT BEAT …… 24
CYBER SPEED軌道賽車 …… 17
DARE DEVIL DERBY 3D …… 42
DEADHEAT ROAD …… 22
DESTRUCTION DERBY …… 13
DESTRUCTION DERBY 2 …… 37
DRIFT KING首都高BATTLE …… 23
ESPN EXTREME GAME …… 8·9
GALLOP RACER 飛翼騎師 …… 34
HI-OCTANE …… 10·17
HYPER RALLY …… 32
IMPACT RACING衝擊賽車 …… 34
INTERNATIONAL MOTO-X …… 34
MACH GO!GO!GO!賽車小英豪 …… 34
OVER DRIVIN' …… 22
Q版賽車 …… 21
Q版賽車 2 …… 38
RACING GROOVY …… 42
RACING GROOVY …… 42
RAGE RACER …… 38·39
RAY TRACERS …… 42
RIDGE RACER REVOLUTION …… 10·13·14
ROAD RASH …… 17
ROCKMAN BATTLE & CHASE …… 42
SPEED KING …… 39
THE NEED FOR SPEED …… 22
VMX RACING越野電單車大賽 …… 29
WIPE OUT …… 13
卡通賽車2 …… 21·25·26
全日本GT選手權改 …… 19
峠MAX最速DRIFT MASTER …… 31·42
冼拿高卡車 …… 33
首都高BATTLE外傳 …… 40

RPG
BASTARD!! …… 33·38·41-42
BEYOND THE BEYOND …… 10-13·18
FINAL FANTASY VII …… 30·31·42
SPECTRAL TOWER奇異之塔 …… 35
WILD ARMS …… 31·37·39-42
大冒險 …… 23
女神異聞錄～PERSONA …… 21·31·33-40·42
王宮之秘寶TENSION …… 34
幻想水滸傳 …… 15-17
巴洛迪煞巴戰記～翼之勳章 …… 38
波洛古羅斯物語 …… 28·29
亞娜姆之翼 …… 35
彈珠傳説 …… 23
藍森林物語～風之封印 …… 39
龍之戰士3 …… 32

SLG
ANGEL GRAFFITI …… 29
ANGELIQUE SPECIAL …… 22
A IV EVOLUTION GLOBAL …… 10·13
AUBIRDFORCE …… 31·36-40
BLOODY BRIDE今時今日的吸血鬼 …… 31·41
CARNAGE HEART …… 15
CIVILIZATION新世界七大文明 …… 24
CIVIZARD～魔法的系譜 …… 38
CLASSIC ROAD …… 10
CRW鎮暴特勤隊 …… 10·32
ETERNAL MELODY永遠之旋律 …… 32·35
F-1 GRAND PRIX 1996車隊育成 …… 42
FINAL FANTASY TACTICS …… 30
M～告訴你 …… 40
NEO PLANET …… 28
NOEL …… 21·29
PANDORA PROJECT …… 24·25·26
PANZER GENERAL …… 18
PHOTO GENIC …… 32
POTESTAS政治狂想曲 …… 23
RACE DRIVIN' A GO!GO! …… 28
WINNING POST 2光榮賽馬2 …… 21
WIZARD'S HARMONY …… 17
女主角之夢 …… 35
三國志英傑傳 …… 22
大航空時代'96 …… 21
大戰略PLAYER'S SPIRIT …… 22
小貓小狗WONDERFUL …… 32
心跳回憶 …… 10-12·28-32
史萊姆育成 …… 35
名種馬王II PLUS …… 14
貝洛迪煞巴戰記～翼之紋章 …… 31
刻命館 …… 29·30
卒業II …… 11
卒業R …… 20
卒業CROSSWORLD …… 27·28
昇龍三國演義 …… 20
美少女夢工廠～夢見妖精 …… 31·41·42
春風戰隊V-FORCE …… 32·37
真愛物語TRUE LOVE STORY …… 37·38

結婚～MARRIAGE～ 35
童夢之野望 37
新SD戰國傳～機動武者大戰 .... 31·40
愛天使傳説WEDDING PEACH 34
新超級機械人大戰 33
偶像誕生IDOL PROMOTION .... 25·26
銀河少女警察2086 21
惑星開發中! 11
戰鬥國家 .... 10·13·14
魔法少女FANCY COO 33

SOC
ACTUA SOCCER 29
FIFA 96足協足球96 16
FISH EYES 35
HYPER FORMATION SOCCER 10
J LEAGUE實況WINNING ELEVEN 5
J LEAGUE實況WINNING ELEVEN 97 38
J LEAGUE PRIME GOAL EX 9
STRIKER 13
足球小將J .... 21·23·24
阿特蘭大奧運足球 31

SPT
AIRGRAVE 38
BOXER'S ROAD 8
COOL BOARDERS 33
FUNKY HEAD BOXERS 42
GROUND STROKE 6
KING OF BOWLING 9
HYPER FINAL MATCH TENNIS 21
HYPER亞特蘭大奧運會 .... 27·28
LEADING JOCKEY HIGHBRED 35
NBA JAM TOURNAMENT EDITION 24
NBA POWER DUNKERS 15
OLYMPIC SUMMER GAMES奧林匹克夏季大賽 30
RUNNING HIGH 33
PLAY STADIUM 22
PS網球 21
SLAM JAM'96 25
SMASH COURT 33
VICTORY SPIKE 26
V TENNIS .... 8·9
WORLD STADIUM EX .... 21·30
WRESTLE MANIA 11
太空也入樽 42
火炎摔角'96 21
松方弘樹世界釣魚樂 18
鬥魂列傳 9
森柏斯頂尖網球 42
燃燒吧!職業棒球'95 13

SRPG
ARC THE LAD .... 4·5
ARC THE LAD II .... 21·31·33·36-42
FEDA REMAKE! .... 25·26·27·28
SAGA FRONTIER 30
VANDAL HEARTS失去的古代文明 .. 34·36-37
信長疾風記-煌 23
皇家騎士團 .... 33·34-37
第四次超級機械人大戰S .... 17·18·19·20
森之王國 38
傳説之ORGE BATTLE .... 33·34-37
聖痕之祖卡 21
新超級機械人大戰 .... 38·40-41
藤丸地獄變 .... 10·11·12

STG
ACE COMBAT .... 1·4
ALIEN TRILOGY 21
AREA 51 41
ASSAULT RIGS突擊戰車 26
BELTLOGGER 9 .... 21·37-39
CHAOS CONTROL 16
CRUSADER NO REMORSE 42
DEATH WING 36
ETREME POWER 26
EXECTOR 8
EXPERT 25
EXTER BRIGHT 37
FINALIST 30
FINAL DOOM 34
GAIA SEEK 41
GALAXIAN³ .... 21·23
GALEOS加利洛斯 41
GEBOCKERS 19
GUNSHIP 29
HARD ROCK CAB 19
HORNED OWL .... 10·15·16
KILEAK, THE BLOOD 2 .... 15·16·17·18
MACROSS DIGITIAL MISSION VF-X ... 10·21
MIGHTY HITS 32
PD ULTRAMAN INVADER 15
PHILOSOMA 5
RAYSTROM 41
REVERTHION .... 10·14
SD高達烏蠅機 21
SD高達侵略者 28
SHOCK WAVE 16
SIDEWINDER 18
SONIC WING SPECIAL 28
SPACE PATROL 38
STAR WARS REBEL ASSAULT 2 41
THUNDER STRIKE 2 18
TINY PHALANX 9
TOTAL ECLIPSE TURBO 8
TOP GUN FIRE AT WILL! 27
TWIN BEE DELUEX PACK 9
VECHICLE CAVALIER機動騎士 19
VIEW POINT 14
WING OVER 32
WOLF FANG空牙2001 24
ZEITGEIST .... 7·8
幻影時光射擊遊戲 38
生化悍將 19
吸塵小子 25
東亞PLAN射擊BATTLE 33
哥布拉THE SHOOTING 38
海底大戰爭 .... 10·12
超兄貴 究極無敵銀河最強男 .... 16·17
通天閣 15
鋼鐵靈域 32
機動戰士高達 .... 3·4
機動戰士高達VERSION 2.0 21
鐵甲飛空團 .... 10·18

TAB
3D ULTRA PINBALL 21
GAME之鐵人THE上海 10
POWER RANGERS PINBALL .... 31·34
SUPER CASINO SPECIAL 34
井出洋介之麻雀家族 11
鬥牌傳 17
超人積亞斯 41
新幸運騎士 27
蘋果棋世界 16
鐵球TRUE PINBALL 25

SATURN

ACT
BRAIN DEAD 13 35
CHRISTMAS NiGHTS .... 37·38
CLOCKWORK KNIGHT下卷 .... 4·6
DARK SAVIOR .... 14·18·31-33
DIE HARD TRILOGY虎膽龍威三步曲 31
DYNAMITE刑事 42
GRID RUNNER 39
GUARDIAN HEROES .... 3·14·17
mr. BONES 41
NiGHTS夢精靈 .... 24·26·27·28
ROCKMAN 8 32
ROCKMAN X3 23
SATURN BOMBERMAN 28
SPACE HARRIES 29
STREAMGEAR MASH 9
THUNDER STORM & ROAD BLASTER 10
TRYRUSH DEPPY 36
VATLVA 39
心靈咒殺師太郎丸 42
花小路大作戰 .... 31·35·37
荆美女GALS PANIC SS 34
新·忍傳 .... 2·4
電腦戰機VIRTUAL ON .... 31·35·37-38
機動戰士高達 .... 14·15
慶應遊擊隊活劇篇 24
龍珠Ｚ偉大的龍珠傳説 .... 24·25

ARPG
LINKLE LIVER STIRY 20
SHINING WISDOM .... 4·6·7·8
THOR精靈王紀傳 .... 22·23
魔法騎士 .... 3·6·7

AVG
3×3 EYES 吸精公主 1
CAN CAN BUNNY首映日 .... 22·23·24
CAN CAN BUNNY首映日2 .... 37·40-41
DX日本特急旅行遊戲 32
ENEMY ZERO .... 31·39-40
EVE brust error .... 41·42
NIGHTURTH#01闇之扉 31
七間秘館 .... 22·23·24
天地無用!御魅理溫泉水氣娜娜之旅 19
月花霧幻譚～TORICO～ .... 24·26·27
北斗之拳 15
同級生IF .... 31·32
行兇寫真 26
時空偵探DD .... 1·28
新世紀EVANGELION .... 18·19
新世紀EVANGELION～2nd IMPRESSION .. 41
新世紀EVANGELION～鋼鐵的女朋友 41
重裝甲少女組 .... 3·10
野野村醫院的人們 .... 23-35·38-39·41
銀河公主傳説優奈REMIX 40
爆烈HUNTER 23
寶魔HUNTER蘭姆 1

EBOK
吉澤弓美大冒險REMIX 3
恐龍島 31

ETC
ACTION REPLAY 11
DIGITAL DANCE MIX安室奈美惠 42
FLASH SEGA SATURN認識編 21
GAME WARE 22
GAME WARE VOL.2 .... 22·28
PUZZLE & ACTION 21
VIRTUA FIGHTER CD PORTRAIT .. 11·13·14·18·21
占都物語第一章 10
美女危機 23
麻雀狂時代'96 29
超人圖鑑 34
真女神轉生～惡魔召喚師～惡魔全書 24
龍珠Ｚ偉大的龍珠傳説 26

FIG
FIGHTING VIPERS .... 26·31·32
FIGHTERS MEGAMiX 40
FIST 35-36
CYBERBOTS 32
D-XHIRD 41
GALAXY FIGHT 13
GOLDEN AXE THE DUEL 9
MARVEL SUPER HEROES 32
NINKU-忍空 18
REAL BOUT餓狼傳説 33
STREET FIGHTER REAL BATTLE ON FILM 6
VAMPIRE HUNTER魔域戰士續集 .... 14·19
VIRTUA FIGHTER 3
VIRTUA FIGHTER REMIX 3
VIRTUA FIGHTER金碟CG集 4
VIRTUA FIGHTER 2 .... 4·13·14
VIRTUA FIGHTER KIDS 29
WAKUWAKU 7 41
WORLD HEROES PERFECT 30
X-MEN .... 12·13
少年街霸 14-17
少年街霸2 30-33
水滸演武 7
水滸演武風雲再起 21
制服傳説 2
鬥神傳S .... 12·13
鬥神傳URA .... 32·33
拳皇'95 .... 14·20-22·24
拳皇'96 41-42
超人 光之巨人傳説 40
餓狼傳説3 .... 14·27
龍珠Z真武鬥傳 .... 12·13
龍爭虎鬥II完全版 23

MOV
STREET FIGHTER II MOVIE 14

PUZ
BAKU BAKU世界飼育係選手權 .... 4·12
MOUDYA金幣方塊 39
PUYO PUYO通2 .... 2·11
SUPER PUZZLE FIGHTER II X .... 32·38
大牌砦 29
心跳回憶對戰PUZZLE蛋 .... 33·34
坂木優子戀之預感 23
泡泡龍2 29
宿題+PUZZLE AND ACTION 1 .... 24·25
謎魔界村 31

RAC
DAYTONA USA~CIRCUIT EDITION .... 31·39
F1 LIVE INFORMATION 11
GRAN CHASER 2
HANG ON GP '95 11
OUTRUN .... 31·33
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP .... 13·14
SEGA TOURING CAR 31
STREET RACER EXTRA 39
TAITO CHASE H.Q. PLUS S.C.I 30
VIRTUA RACING 15
VIRTUAL[illegible] 39
峠KING THE SPIRITS 12
灣岸DEAD HEAT 15
灣岸DEAD HEAT+REAL ARRANGE 32

RPG
AIRS ADVANTURE .... 14·39
BLUE SEED～奇稻田秘錄傳 .... 2·4
CYBER DOLL 31
GRANDIA .... 31·32
LUNAR SILVER STAR STORY .... 2·26·35-37
SHINING THE HOLYARK .... 31·39-41
SWORD & SORCERY .... 25·26·27·28
天外魔境 第四之默示錄 40-42
艾拔戰記外傳～歐汀之傳説 .... 30·31
空想科學世界 .... 18·21
俠客英雄傳 3 24
真·女神轉生 .... 14·16·17·18·19·20

SLG
ANGELIQUE SPECIAL 22
ETERNAL MELODY永遠之旋律 .... 32·35
GOTHA II天空之騎士 .... 3·19·20
MASTER OF MONSTERS 35-36
PHOTO GENIC 32
QUOVADIS .... 3·15
SENTIMENTAL GRAFFITI 32
VIRTUAL PHOTO STUDIO 22
WINNING POST 2光榮賽馬2 21
WORLD ADVANCED大戰略 .... 2·8·9·10
WORLD ADVANCED大戰略作戰FILE 20
千年帝國之興亡 41
大運動會 39
日本足球聯賽創造職業球會 .. 3·18·19·22·23·24·29·33
心跳回憶 .... 26·28-31
水滸傳～天命之誓 39
阿魯巴戰記外傳 14
美少女夢工廠2 .... 11·12
迷你四驅超級工場 41
哥斯拉列島震撼 15
結婚 .... 1·15
結婚前夜 11
銀河少女警察2086 39
銀河英雄傳説 .... 26·34·38·39
櫻大戰 .... 14·31·33-35
誕生S～DEBUT～ .... 24·27

SOC
FIFA 96足協足球96 16
HAT TRICK HERO S 14
SEGA INTERNATIONAL VICTORY GOAL 11
J LEAGUE VICTORY GOAL'96 21
J LEAGUE VICTORY GOAL'96 41
VICTORY GOAL WORLD WIDE EDITION 31·39

SPT
BIG HURT棒球 30
DEC ATHLETE奧運在亞特蘭大 27
SLAM DUNK .... 3·6
THE KING OF BOXING .... 2·10
VIRTUAL OPEN TENNIS 11
WORLD SERIES BASEBALL II 31
野茂英雄WORLD SERIES BASEBALL 14

SRPG
DRAGON FORCE .... 14·20·21
FEDA REMAKE! .... 14·25·26
QUOVADIS強襲惑星 .... 31·41
RIGLOAD SAGA .... 2·4·5
RIGLORD SAGA 2 .... 31·35-39
TERRA PHANTASTICA 39-42
皇家騎士團 .... 33·34-37
傳説之ORGE BATTLE .... 33·34-37
夢幻模擬戰III 35-37

STG
AFTER BURNER .... 31·33
BLACK FIRE .... 16·17
BLAST WIND 42
BATSUGUN 35
CHAOS CONTROL 16
CYBER DOLL 24
DARIUS外傳 .... 3·14
DARIUS II .... 24·26
DEATH CRIMSON 30
FANTASY ZONE 41
GRADIUS DELUXE PACK 21
GUN BIRD 14
GUN GRIFFON .... 14·19·20
HYPER REVERTHION超能昆蟲格鬥 25
LAYER SECTION .... 3·8
METAL BLACK黑鋼 .... 24·25
MIGHTY HITS .... 32·35
PANZER DRAGOON 2 .... 18·20
TITAN WARS 22
SEXY沙鍋曼蛇 35-36
SONIC WING SPECIAL 28
STRIKERS 1945 27
THUNDER FORCE GOLD PACK 1 34
THUNDER FORCE GOLD PACK 2 38
VIRTUA COP .... 3·13
VIRTUA COP 2 .... 12·26·31·35·37
WING ARMS 9
人造人間HAKAIDER 35
首領蜂 23
重裝機兵LEYNOS 2 41
疾風魔法大作戰 26
特搜機動隊J.S.W.A.T. 31
超時空要塞可有記起愛 26
電腦黑魔 40
實況多嘴沙鍋曼蛇 39
鋼鐵靈域 32
機動戰士高達外傳 I 戰慄之藍 .... 31·32
機動戰士高達外傳 II 蒼藍之繼承者 38
戰國BLADE .... 35·38

TAB
GALJAN 31
HAUNTAD CASINO 35
IDOL STAR夏色回憶麻雀編 34
PINBALL BALL GRAFFITI 28
SUPER REAL麻雀GRAFFITI 13
SUPER REAL麻雀P VI 24
VIRTUAL CASINO 20
心跳麻雀天堂 11
心跳麻雀GRAFFITI 24
自己中心派～TOKYO MAHJONH LAND
美少女雀士REMIX 9
美少女雀士II 23
麻雀HYPER REACTION R 21
麻雀天使ANGEL LIPS 22
麻雀四姊妹若草物語 34
麻雀同級生SPECIAL 22
蹦蹦跳麻雀 39
魔法之雀士 10

NINTENO 64

AVG
神奇計劃J2 39

SOC
實況J.LEAGUE PREFECT STRIKER 40

超級任天堂

ACT
FINAL FIGHT 3 .... 13·14
HYPER IRIA 13
THE GREAT BATTLE V 15
忍者龍劍傳 巴 6
忍者亂太郎 6
忍者亂太郎2 22
美食戰隊 10
鬼神童子烈鬥雷傳 6
鬼神童子電影雷舞 14
伊蘇V .... 1·16·17
超級炸彈人 4 24
惡魔城XX 5
魔獸王 .... 3·8

ARPG
BRANDISH 2 .... 7·8·9
GUN HAZARD前線任務外傳 .... 19·20
RUIN ARM 4
水晶豆 9
天地創造 11
聖劍傳説3 .... 4·9·10·11
魔神封印傳説 1

EBOK
赤川次郎魔女之眠 3

ETC
RPG創作室 1
WEDDING PEACH 3
橫山光輝三國志盤戲 18
日本物產街機經典集 1
彈珠機挑戰者 14

FIG
BATTLE TYCOON 6
SUPER V.G. 5
美少女戰士SAILORMOON SUPERS全員參加!主役爭奪戰 21
超兄貴爆烈亂鬥篇 9
新機動戰記GUNDAM WING 21
龍爭虎鬥3 8

PUZ
MAGICAL DROP 11
SD GUNDAM POWER FORMATION PUZZLE 18
自殺仔 7

RAC
KAT'S RUN 全日本K CAR選拔戰 1
SUPER F1 CIRCUS外傳 1
ZERO 4 CHAMP RR-Z 14
峠·傳説 最速之戰 22

RPG
3×3 EYES 獸魔奉還 16
ENERGY BREAKER 3
MYSTIC ARK .... 5·6
ROMANCING SA·GA 3 .... 9·10·12·13
TALES OF PHANTASIA 5
天外魔境ZERO 8
艾法尼雅戰記II .... 2·3
幼稚園戰記魔陀羅 .... 3·18
吞食天地·三國志群雄傳 6
美少女戰士SAILORMOON ANOTHER STORY .... 1·8·9·10
風水回廊記 3
勇者鬥惡龍6 14-16
羅得島戰記 16
翡翠龍傳説 .... 1·6·7·8
魔天傳説 1
魔法騎士 2

SLG
ANGELIQUE 15
A列車III. S.V 1
BAHAMUT LAGOON 18
BALL BULLET GUN 15
SUPER三國志 18
三國志II 18
三國志III .... 11·18
三國志IV 18
三國志正史 天舞SPIRIT 18
三國志英傑傳 18S
吞食天地 三國志群雄傳 18
美少女新學園 .... 3·6
美少女夢工廠 15
紺碧之艦隊 12
無人島物語 18
橫山光輝三國志 18
橫山光輝三國志2 18
戰鬥機械人列傳 .... 7·8·9
戰國之霸者 天下布武之道 16
機動戰士Z GUNDAM 19

SOC
J LEAGUE SOCCER PRIME GOAL 3 1
J.LEAGUE夢幻球場 26
足球小將J 13
實況世界足球2FIGHTER ELEVEN 9

SPT
SLAM DUNK SD HEATUP!! 12
SUPER POWER LEAGUE 3 6
拳鬥士 3

SRPG
TACTICS OGRE .... 10·11
平安風雲傳 .... 3·10
超級夢幻模擬戰 .... 1·3·4

TAB
美少女撲克島 1

街　機

ACT
NEO BOMBERMAN 33
DIE HARD ADCADE虎膽龍威 .... 28·29
METAL SLUG 23
花小路大作戰 27
超級比西把希冠軍賽 41

ETC
NAMCO街機經典集VOL.2

FIG
DEAD OR ALIVE 33
FIGHTING VIPERS 15
FIGHTERS' IMPACT 33
GROOVE FIGHT 34
MARVEL SUPER HEROES .... 10·12
NINJA MASTER'S霸王忍法帖 .... 25·26·27
PSYCHIC FORCE超能力大戰 .... 19·24
REAL BOUT餓狼傳説 .... 15·16·17·19·21
REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL .... 39·41
RED EARTH .... 31·37
SONIC THE FIGHTERS 26
SOUL EDGE 19
VF小子 19
VIRTUA FIGHTER 3 .... 19·31·32·33·34
WAR ZARD .... 31·32·33
WORLD HEROES PERFECT .... 2·3
X-MEN VS街頭霸王 .... 32·33
少年街霸 .... 1·3·4·5
少年街霸2 .... 19·20
少年街霸2 ALPHA 31
天外魔境真傳 3
侍魂III 斬紅郎無雙劍 .... 10-11·12-15
侍魂IV天草降臨 .... 33·36
格鬥超音鼠 19
東京番外地 28
街頭霸王 III .... 31·39·40
街頭霸王EX .... 33·39·40
拳皇95 .... 4·5·13
拳皇96 .... 28-39·41-42
風雲SUPER TAG BATTLE .... 33·34-35
風雲默示錄 1
超人學園鋼帝王 .... 2·9
神凰拳 .... 26·27
餓狼傳説3 1-3
鐵拳2 7
龍拳之拳外傳 19-22

PUZ
DANCING EYES 33
CLEOPATRA FORTUNE 33
FREEZE 34
虹色鎮的奇跡 33
泡泡龍方塊3 33
新對戰PUZZLE蛋 33
魔法之約會 33

RAC
AQUA JET 33
ALPINE RACER 2 33
GTI CLUB .... 33·37
MANX TT 19
RAVE RACER 7
SAN FRANCISCO RUSH 34
SEGA TOURING CAR .... 33·35
SEGA SKI SUPER GAINT SLALUM 33
SIDE BY SIDE 33
SPEED UP 34
STAKES WINNER .... 2·12
STAKES WINNER 2 .... 33·34-35
SUPERCAR SCUD RACE 39
WAVE RUNNER 33
WINDING HEAT 28
乘風破浪JET WAVE 28

SLG
3D HOCKEY 34
LANDING GEAR 19
人力飛行 .... 20·29

SPT
AIR WALKERS 34
十項全能 .... 19·27

SOC
SUPER FOOTBALL CHAMP 19
VERSUS NET SOCCER 41

STG
GUNBLADE NY槍刃紐約 .... 19·26
MACROSS PLUS 34
PULSTAR 9
RAYSTORM 19
SOLAR ASSAULT 33
VIRTUA COP 2 12
電腦戰機VIRTUAL ON .... 19·20·25
東京大戰 20
鐵板陣3D/G .... 20·24

TAB
LOVELY POP麻雀 34

NEO · GEO

ACT
METAL SLUG 23
十字神劍II 1

FIG
NINJA MASTER'S霸王忍法帖 25-27
REAL BOUT餓傳傳説 .... 15-17·19
拳皇95 .... 4·5·13
拳皇96 .... 28-39·41-42
天外魔境真傳 3
侍魂III 斬紅郎無雙劍 10-15
侍魂IV天草降臨 .... 33·36
風雲SUPER TAG BATTLE .... 33·34-35
風雲默示錄 1
超人學園鋼帝王 .... 2·9
神凰拳 .... 26·27
餓狼傳説3 1-3
龍拳之拳外傳 .... 19·-22

RPG
真説侍魂 武士道烈傳 27

SPT
STAKES WINNER 12

STG
SONIC WINGS3 14
超鐵BRIKIN'GER 34
戰國BLADE 24

個人電腦

AVG
3×3 EYES 吸精公主 .... 1·2·3
失落的樂園 1
同級生2 2-4
同窗會 39

RPG
DRAGON SLAYER英雄傳説 34
DRAGON SLAYER II 屠龍戰記 35

SLG
卒業 1
神勇飛鷹俠 5
特勤機甲隊II .... 5·7
禁忌 6

SRPG
三國志孔明傳 .... 24-29·31-34
七英雄物語II 25-28
聖少女戰隊II .... 1·3
龍騎士4 .... 19·21-24

讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」
讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」
讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」
讀者丙：「還是先找這裡吧……」

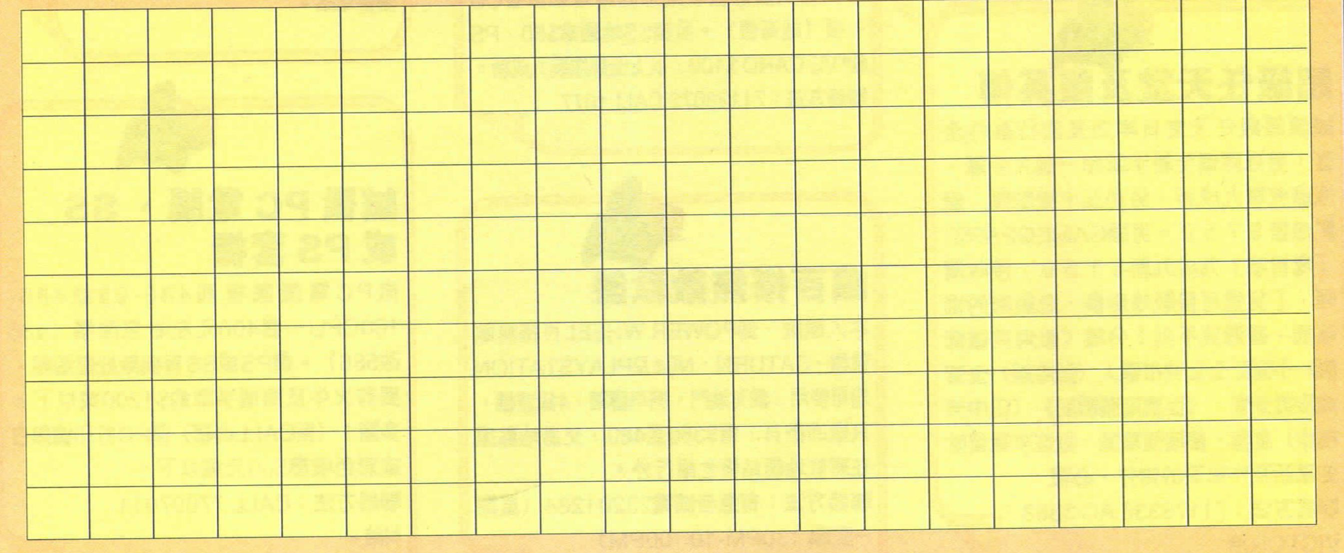
姓名：遊戲跳蚤市場
服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。
服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)
要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

一．必須以本表格填寫（影印本亦可）
二．必須填寫真實資料
三．來信必須連同身份証副本乙份
四．一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）
五．來信請寄：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明<遊戲跳蚤市場>

聲明

一．來信如不按規則指示將不會受理
二．本刊保留刊登信件的一切權力
三．讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關



遊戲跳蚤市場專用表格

姓名：
身份証號碼：
聯絡電話：
聯絡地址：
誠徵／讓（請刪去不適用者）

聯絡方法：

遊戲  市場



讓視窗眼鏡

本人誠讓HMP DYNOVISER視窗眼鏡，原裝行貨，有盒有單，性能良好，九成九新價1500。

聯絡方法：90196994 SIMON洽



讓 PlayStation 鈦盤

本人誠讓《金田一少年之事件簿》八至十八期，價一百六十元；另讓PS鈦盤一個，價三百元正，若不異價者，另送模型及遊戲機雜誌多本。

聯絡方法：星期一至五晚上八時致電24409013，健必覆。



徵遊戲誌

誠徵遊戲誌第三十、三十一期，每本$20-35。另徵遊戲誌EX-5，價$5。註：九龍交易。

E-mailtokimeki@netvigator.com。

聯絡方法：27777522胡兆豪洽



超級任天堂及銀英傳

誠讓超級任天堂日本版及流行配件全套，另送兩個全新手掣和一個大手掣，原廠有單九成新，另送五十雙磁碟，搬屋急售＄７５０。另讓GAMEGEAR的「電視咭」九成九新＄１５０，接收清晰，（另送可接駁錄影機，遊戲機的視咭插，香港買不到）另徵《銀河英雄傳說》小說版全套城市獵人（國際版）全套或接近全套，《亞爾斯蘭戰記》（田中芳樹作）全套，書藉價電議。歡迎來電留姓名電話及作買賣的物件，必覆。

聯絡方法：71176336 AC 3363 VICTOR洽

聲明

一．來信如不按刊登規則指示將不會受理

二．本刊保留刊登信件的一切權力

三．讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

四．所有未經生產商授權之產品（包括磁碟、影印本），本刊恕不刊登。



讓 486DX2-66

讓：2手486DX2-66，包16MBRAM，540MB HD，大小碟機，2倍速CD ROM，ET4000（TRUE COLOUR）DISPLAY CARD，144 CO INT. FAX MODEM一套不連MON $2400元正。另讓：486DX2-66底版連CPU連DISPLAY CARD和8MB RAM價$700。

聯絡方法：TEL：90577765吳先生。



讓 SS GAME

本人強烈誠意徵求東邪西毒電影原聲CD一張（極高價）。另讓SS地通拿$80，PS SAVE CARD $100，以上全部原裝九成新。

聯絡方法：71128072 CALL1077



讓百搭無敵軚盤

本人誠讓一個POWER WHEEL百搭無敵軚盤，SATURN、N64及PLAYSTATION均可使用，備有油門、剎車腳踏，4級波棍，只購回數日，價$380至480，交易地點須在彩虹地鐵站恒生銀行外。

聯絡方法：有意者請電23201284（星期一至五4：30PM-10：00PM）

留電必覆ERIC洽。

徵正版《心跳回憶》

本人誠徵SS版正版《心跳回憶》$100-$150，GPM30期$15，另讓世嘉五代PAL機，日本手掣2個，遙控手掣2個連接收器及街霸II PLUS、美少女戰士、J-LEAGNE等原裝遊戲及大量X合一，（及原裝小新）價$750，可散買。

聯絡方法：5：00PM-6：00PM

電26410774

陳生洽（說明來意）



讓超任盒帶

超任盒帶：龍珠超武鬥傳1、蝙蝠俠RETURNS、炸彈人1、大冒險島1、奇奇怪界之月夜草子、勇士恐龍冒險島、瑪利奧4、北斗之拳6、超魔界村、街霸TURBO版，以上全部有盒，各$60，街霸II、瑪利奧大集合，無盒，各$60，讓超任狂龍大手掣$80，超任四合一分插$60。另讓SS真說夢見館$50，以上全部原裝，八成或以上新，價格可略減。全部$850。以上可以以八成新PS交換。讓超任手槍二只$50。

聯絡方法：電73314457

請留電話。



誠徵 PC 電腦、SS 或 PS 套機

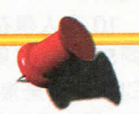
徵PC電腦底板和486-66或486-100CPU一套400元左右包改機（486改586）。徵PS或SS套機最好連遊戲，要有火牛及兩個手掣約$1200或以下。多謝！（留CALL必覆）徵PC打印機黑白或彩色噴墨500元或以下。

聯絡方法：CALL 77097014

林洽。

讓 GAME

PS：新機械人大戰$300
SOUL EDGE$150
RAY STORM$150
RAY TRACERS$150
SS：麻雀P VI$100
N64：麻雀MASTER$300
聯絡方法：下午五時至十時
電24515453恆洽（只在屯門交易）



超任全套 NTSC 線

買一送一
本人誠讓超任全套，NTSC線機，博士7（32M），雙手掣，連火牛+AV+DSP+百五隻以上磁碟連GAME，全部有盒，九成九新，絕對良好。價1000，可議價。送世嘉五代遊戲機連手掣、火牛、AV線及三盒原裝盒帶，誠者可加送任天堂遊戲機部。屯門區或地鐵沿線交易，多謝！
聯絡方法：24542216
（6 00PM-10 00PM）
RAYMOND。



徵求 SATURN 主機

本人有意徵求SATURN主機（九成新淨）（可玩翻版）一部連VCD咭，要配件齊全，操作良好，有盒和說明書等等，價2仟2佰元（不議價）另徵SS原裝拳皇96GAME一隻價200元，VIRTUA COP2一隻價150元。有意請在下午1時至晚上10時電：91317176 RICKY洽。

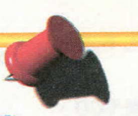


誠讓超任全套

本人誠讓日本版超任全套，並包括兩個原廠手掣，一個APOLLO大手掣，無線手掣及光線槍一枝，並連磁碟一百隻。價$1100，可略減。
如有興趣者請電77731110，必覆（6PM-10PM）

讓 SS 白主機

讓SS（白機）主機一部，連火牛，手掣一個，AV線，擴張卡一張，原裝遊戲《VIRTUA COP 2》連原裝光槍、《灣岸賽車》，九成新，操作極佳，買入不夠一星期，有說明書，價2600（可略減），有意者快電議急讓。（在沙田火車站交易，此廣告月內有效）。
聯絡方法：4：15PM-9：15PM
致電26411554亞傑洽。
（如人不在留電和姓名）



徵 PS 主機

本人誠徵盒PS主機一部，連AV線，火牛兩個，兩個原裝手掣，要有盒有說明書，要連六十多隻遊戲，包括賽車、拳皇95、街霸一二代、WINNING、BIO HAZARD，連HORI大手掣，百搭無敵軟盤。價錢一千二百元一口價，要九成新最好在三月份交易，要沒有問題。誠讓SS GAMES：STEAM GEAR MASH連魔域戰士2價二百五十元，讓V-GOAL 96價250元所有GAME可略減。交易地點：在地鐵站沿線交易。聯絡方法：有意請星期一至五下午四時半至九時半，星期六上午九時正至十二時半
電28179552叫陳啟豪



徵 PLAY STATION

PLAT STATION一套（包括手掣、火牛、GAME及光槍等）。價$800-$1200(視情況而定)。任何牌子彩MON，但要有AV線插頭，新舊不拘，價$600-$900（視新舊而定）。GAME GEAR一套（包括遊戲、火牛及電視接收器等）。顏色不拘，價$800-$1200（視新舊而定）。任何SATURN原裝GAME，不論新舊，價面議。SATURN軟盤、光槍各一、價面議。
聯絡方法：寄信：Room 1721, Sun Man House., Oi Man Estate, Kowloon. Warren 洽。

徵 SS 遊戲

本人誠徵SS遊戲：街霸ZERO 2 $150，侍魂（連帶）$200，花小路大作戰$200，VIRTUAL ON $180，V GOAL WORLD WIDE EDITION $200，FIGHTER MEGAMIX $200。要有書，有盒，無花，價可略加。另讓SS專用軟盤，九成新，$200。
聯絡方法：78892291陳小姐
留口訊或電話。

徵超任盒帶

本人誠徵超任盒帶《SD高達G NEXT》連增加機種、版圖ROM CARD，價$450-$500。另徵SS遊戲：GUN GRIFFON、機動戰士高達、機動戰士高達外傳(I)戰慄之藍，各$150。PS遊戲：機動戰士高達$200，機動戰士高達VERSION 2.0$200 / 限定版$350，可議價。
聯絡方法：電23427503
建志良洽。



急讓 SS 主機

急讓SS主機一部（白機日本版）連AV線、火牛、手掣一個$1400，超級夢幻模擬戰（限定版）、NIGHTS連UFO型專用手掣、心跳（限定版連SAVE咭）、VR COP連VR GUN各$300左右。吞食2、奧運、SF ZERO 2、KOF95'各$200左右。DAYTONA USA、SEGA RALLY、入樽、飛龍2、VF 2、魔域戰士2各$120左右。另讓SS原裝JOYSTICK$150，PS GAME RIDGE RACER 1 $100。若買以上全部$4100，以上全部貨品均屬原裝，9成新，買了不足3個月。另有大量漫畫出售包括足球小將1-37期$400（歡迎查詢）
（如人不在留電話、姓名必覆）。
聯絡方法：23255991
（4 :30PM-12 :00）JASON洽。

電視遊戲信箱

各位讀者你們好，不知道你們在新年期間逗了多少利士，又夠不夠買GAME呢？你們又打爆《FINAL FANTASY VII》了嗎？此GAME的吸引力真的十分厲害，在日本單是第一個星期就賣出了超過200萬隻！未知將來的《DRAGON QUEST VII》又會否如此暢銷呢？

用SS睇VCD唔太差

WATER DRAGON先生：

你好？我是第一次來信，希望先生高抬貴手替小弟解答以下數問。

1.SATURN的VCD咭哪款較好？售價大約是少？

2.用SATURN看VCD，效果會否比用VCD機看差？哪方面？

3.用SATURN看VCD會否傷機？而且光線槍打機又會否傷電視呢？

4.用SATURN主機和用SAVE CARD SAVE的記錄分別能儲存多久呢？

5.8M RAM的SAVE CARD是主機的幾倍？而SATURN《心跳回憶》限定版所附送的SAVE CARD又有幾M呢？

6.SATURN哪隻賽車GAME與PS的《RIDGE RACER》系列比較相似？

7.若想買一些舊GAME如《重裝甲少女組》應去哪處找呢？

8.SATURN的《心跳回憶》限定版比普通版多了些甚麼呢(除了SAVE CARD)？

多謝WATEER DRAGON先生解答了以上問題。

祝眾工作人員身體健康！

龍貓上

龍貓：

1.若論畫面，以日版的VICTOR及外銷版的JVC較好。

2.說真的，以VCD的畫面質數，最好的和最差的也不是相差得那麼遠。

3.如果你看的是翻版VCD，那麼便肯定會有損耗；至於用光線鎗玩GAME則未必會因此直接損耗你的電視，但畫面若有強光經常閃動，便會加重顯像管的負擔。

4.抱歉，這個問題並不太清楚，但照以往的經驗（MEGA-CD的SAVE RAM）來說，要保存3至5年是沒有問題的，到時可能已轉了新主機。

5.就是32倍；而SS版《心跳》所送的SAVE RAM是4M，即是和原裝的一樣。

6.在玩法和畫面方面上，相信是沒有相近的了。

7.在深水埗和屯門等地區找一找吧。

8.多了的最主要有一個漂亮的FILE。

不可隨意抽插PS「記憶卡」

WATEER DRAGON：

本人是打機新仔，最近才買PS，但有D少問題想請教吓你，希望可以幫到我。

1.如果玩完一隻碟後想換第二隻碟，安全做法是關機換碟、按RESET，或直接開蓋換碟呢？

2.在玩機途中，拔出或插入手制會否傷機？

3.「記憶卡」又是不可以隨時插入？

4.因我部PS是水貨100V，可否向PS總代理買原裝（內置）240V火牛來更換？如不，又有其他方法嗎？

5.當我只關機上的「ON/OFF」制，但變壓器沒有關，發覺幾個鐘頭後機身仍然暖，點解個開關制不能完全切斷電流呢？

多謝指教

PS學神上

PS學神：

1.開蓋換碟就可以了。

2.雖然沒有証據証明這樣會弄壞機，但最好不要這樣做。

3.同樣地，這個當然不能，因小則可能會令MEMORY被洗去，大則可能燒機。

4.PS的總代理是不會賣火牛給你的。

5.這是由於PS的電源設計關係，所以關機後最好拔走電源線。

《VIRTUALON》未有第2集

水龍先生：

本人是第一次來信，希望你能答以下問題，不要唔答我啊！

1.水龍先生請問SONY GLASSTRON在哪裡有買？價錢大約多少？

2.N64的《金田一之少年事件簿》是否會出？如果出的話會否與PS版的一樣嗎？

3.請問SS的《VIRTUAL ON》將來會不會出第2集？

4.水龍先生，現時的NEO GEO CDZ價錢幾多？大多數在哪裡有得買呢？每隻原裝碟價錢？

5.如果PS的《BIO HAZARD 2》出咗的話，貴刊會不會出版攻略本呢？

6.SNK將來又會不會出《KOF97》？

7.SNK將來會否出3D的《拳皇》？

8.水龍先生，可否刪除《野野村》和《POLICENAUTS》的小說式攻略而改第二些專欄？

9.請問PS的《鐵拳》會出到第幾集？

10.本人現在已經有PS、SS同SFC，如果買NEO GEO CDZ是不是浪費金錢呢？

11.本人認貴刊應該減少些街機的攻略？有時真的是過多的！

12.PS的《KOF 96》會在何時推出？價錢？

13.遊戲誌專賣店未來會不會開多幾間分店？以便買GAMES方便些？

14.PS有甚麼足球GAME好玩？舉三例？

多謝WATER DRAGON幫我解答問題！THANK YOU！

Y-MEN上

Y-MEN：

1.在旺角一帶的AV店都有得賣。

2.當然會推出，但N64版會以多邊形的方式去玩。

3.相信SEGA起碼都要等街機推出後才會考慮推出。

4.NEO GEO CDZ大約是賣$3500左右，而GAME方面則由佰多元至仟伍佰多元不等。

5.應該是會的，等一下吧。

6.看看今期AOU的特輯吧，內 已有介紹。

7.SNK的第一隻3D格鬥GAME應是《侍魂》。

8.現在已是暫停了。

9.PS暫時只出到《鐵拳2》。

10.當然不是，若你愛玩格鬥GAME的話，NEO GEO CDZ一定買得過。

11.多謝你的意見，本刊自會有安排。

12.現在還是未有消息。

13.暫時未有這個計劃。

14.相信都是《實況J-LEAGUE97》。

《餓狼傳說REAL BOUTSPEICAL》週街有得玩

編輯先生：

本人有些問題，請你解答：

1.《街霸EX》用了什麼底板？和「MODEL 3」比較誰勝一籌？這GAME有無隱藏人物？

2.PS主機極限是否《FF VII》的1000M呢？那主RAM處理方面是否不足（玩這GAME）？

3.接上題，SS主機極限容量多少M？

4.為何CAPCOM不加RAM帶下能完全移植（少年街霸，X-MEN VS街霸），而SNK要加RAM帶下，才能完全移植，是否SNK在移植技術方面「無料到」，或SNK作品容量「勁揪」？

5.貴刊會否推出SNK人物畫集KOF、餓狼龍虎系列畫集？

6.貴刊現在或將來打算上網，設網頁網址？

7.貴刊可否報導（指教）控桿正確握法，（因本人初學打街機用「拳頭式」握法，看見一些日本遊戲雜誌的比賽，別人所握的方法有多種，不知誰方法是正確）？

8.SNK會否推出《龍虎4》或《餓狼4》？

9.貴刊可否以不定期，送一些快推出的街機海報？

祝遊戲誌銷量一馬當先

格鬥家的FAN上

格鬥家的FAN（風扇？）：

1.《STREET FIGHTER EX》並沒有公布用哪一塊底版。和「MODEL 3」比較就當然是比較差，至於《STREET FIGHTER EX》的隱藏人物就要留意本刊。

2.遊戲的容量當然是沒有限制，但PS的RAM不足就是真的。

3.接上題，遊戲的容量是沒有限制的。

4.無可否認，加了「擴張RAM帶」是會好好一點，但未必不加就代會不好。

5.暫時還未有這樣的計劃。

6.上網的事已在計劃中。

7.這個是好提議，讓我們想一下吧。

8.《龍虎之拳4》就未有，但《餓狼傳說REAL BOUT SPEICAL》就已經有得玩。

9.本刊以往也送出了很多海報，所以不用擔心。

$320的超任AV CABLE？

編輯先生：

最近本人買了部遊戲機送給朋友，竟然惹上了被騙的風波，懇請貴刊代為刊登在「電視遊戲信箱」中，以提醒貴刊讀者購買遊戲機時，不應光顧這無良店鋪。

本人一月一日前往沙田好運中心，××VIDEO CD SHOP購買一部N64遊戲機，店員說一定要買一條值$320的AV CABLE才可以在電視看到畫面，未說完已落了單，我說我未必需要，而他卻說一定要用，如沒有用包換。

怎知原來超任的線就可以用！

第二天我拿著線去換另外的貨品，他說昨天比錯條線我，而他竟拿了條隔鄰店鋪只賣$25的線來同我換，說這條一定有用。我要求一定要換其他貨品。他話換就要降價，換不回值$320的貨品。此外，遊戲機貨品全沒有價錢，是視乎那類顧客而定，像我般，市值$190的N64手制竟賣$380，別人賣980元的《馬里奧賽車》竟賣$1150，我根本無可能同他換到貨品，因他說只換N64的貨品。我無可奈何只好叫我朋友前來幫我換，以免再被騙。各位聰明的讀者，請不要到沙田光顧此無良奸商，以免被騙。如編輯先生能刊登本文，實不勝感激。

祝貴刊業務蒸蒸日上

讀者明明上

明明：

首先多謝你的來信，好讓眾讀者知導有這樣經營手法的一間商店，令大家下次光顧該店時小心一點。從你情況看來，實在是有被騙的嫌疑，下一次小心一點好了。不要難過呢！

給詩織迷的 WHITE DAY 禮物——

《藤崎詩織MY SWEET VALENTINE》初回版CD送俾你

在剛過去的農曆新年期間，《遊戲誌》一眾同事一同到了日本暢遊，適逢藤崎詩織的首張大碟在日本推出，J.J就立即購入一些初回版，準備送給各位詩織迷。

這張名為《MY SWEET VALENTINE》的大碟初回版除了是圖案碟之外，隨碟還附送了一張貼紙和一個把CD包裝成朱古力一般的禮盒，就像是藤崎詩織送給大家的情人節朱古力。



想得到這份WHITE DAY禮物的話，就填妥下列表格，貼於信封背面，寄來《遊戲誌》辦事處，信封面請註明「MY SWEET VALENTINE」。我日們會以抽籤形式選出得獎者。

獎額：五名，各獲《藤崎詩織 MY SWEET VALENTINE》初回版 CD 一張

郵寄地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓

截止日期：1997年3月14日

公布日期：第四十五期（3月28日）

《藤崎詩織MY SWEET VALENTINE》初回版CD送俾你

~~參加表格~~

姓名：＿＿＿＿＿＿

年齡：＿＿＿＿＿＿

身份證／護照號碼：＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿

聯絡電話：＿＿＿＿＿＿

無責任讀者播台

今期主題：無責任讀者GAME評

HELLO！九六回顧後來個九七前瞻。首先談談SEGA方面，《DAYTONA》這名字相信無機友不識。而在三年前，由《DAYTONA》原班人馬製作的《SCUDRACE》終於推出了！這隻用MODEL 3製作的賽車GAME，畫面肯定是賽車GAME有史以來最美麗的，加上《DAYTONA》的超級成績（從現在仍有很多人玩便可知道），《SCUDRACE》必然成為賽車GAME迷的新寵兒。而SS版的《VIRTUA FIGHTER 3》的地形變化也成疑問。希望鈴木裕在今年尾能像當年SS《VF 2》般給我們一個驚喜吧！

GAMEARTS的動向也是值得我們關注的。皇牌RPG《GRANDIA》到現今公開的資料仍是不多，隨着發售日的迫近，令我這個GAMEARTS迷焦急不已，但如WATER DRAGON所說：「就算《GRANDIA》做得如何出色，但銷量也不會多於《FF VII》的一半」，世事真的十分不公平。我也期待着《SILPHEED 2》和《GUNGRIFFON 2》的推出。（GAMEARTS網址：http://www.gamearts.co.jp）

以下是一位可憐顧客的個案：一九九七年一月十日，下午三時，某鳥山明著名漫畫場，有一個人想買「反蛋」《天外魔境》，於是向店員查詢：「唔該俾隻《天外魔境》」「要唔要埋《DIE HARD》呀，新返個喎」（遞上一盒《DIE HARD TRILOGY》）（看一看）「唔要囉，我買PS嗰隻啦，同依隻一樣啫」「唔係果隻呀，係世嘉街機（註：即是AMI的《DYNAMITE刑事》，正式發售日是一月廿四日）果隻呀！」（再看一看）「唔係呀，D畫面同PS嗰隻一樣個播」（青筋暴現大聲呼叫呼天搶地竭斯底里慘過死老母）「哎呀！大哥呀！你知反蛋D封面嫁啦……」「好啦好啦，俾隻我啦」個可憐顧客就咁「落答」。如果真係有都唔奇，奇就奇在他只SHOW《天外魔境》和《DIE HARD TRILOGY》（他那間舖沒有電視機，但隔鄰同屬他的一間就有）……希望在97反蛋問題能徹底解決和遊戲店老闆能憑良心做生意。

最後希望一堆SS遊戲能早些定出發售日：《ADVANCED WORLD WAR千年帝國之興亡》、《V GAOL'97》、《EVA 2ND IMPREESSION》、《MANX TT》、《SKY TARGET》、《街霸VS X-MEN》、《VF3》、《東京番外地》、《GRANDIA》和《魔法學國LUNAR》！阿門。

PS《天外魔境》的動畫實在十分正！

SEGA FANS SOME

教主：

關於對97年嘅展望，本人倒有幾個意見，不過可能會荒謬咗少少，請唔好見怪。

首先，本人希望可以將所有《街霸》系列同埋《FINAL FIGHT》系列合拼成一隻格鬥GAME。本人嘅意思就係想將曾經喺《街霸》系列與及《FINAL FIGHT》系列現過嘅人物集合埋一齊。事關《街霸》家陣都已經係NEW GENERATION，所以本人相信啲舊人物會出場嘅機會唔大，所以想整個「紀念版」嚟代表嗰啲舊人物最後一次出場。

其實本人亦希望「NEO-GEO格鬥GAME」系列（唔計《侍魂》）都可以合拼成一隻GAME推出。就算諗唔到有乜嘢可以將呢的GAME連埋一齊，就當係個「SNK武林大會」都好呀！

第二，本人亦想將《FF》系列（即係由第1集至第6集）與及《超級械人大戰》系列（即係第一次、第二次、第三次、EX、第四次、魔裝機神與及最新嘅新超級機械人大戰）以COLLECTION形式，（本人嘅意思係一隻碟一隻GAME）推出。事關呢兩堆GAME乃機擅兩大經典名作。未玩過嘅戰友應該都想領教一下點解當年會受歡迎；玩過嘅戰友都可能會話「係時候回味一下喇！」

而且呢個IDEA以前曾經用過，好似《MARIO COLLECTION》同埋《NAMCO MUSEUM》就係「版」啦！而且反應唔錯，所以係值得考慮。

本人有一個屬於自己嘅個人意見，就係SQUARE如果真係出《FF》COLLECTION嘅話，本人希望會以3D形式（即係FF7）推出。一則畫面會靚啲，二則可以每隻GAME都有共同嘅特點，咁先至叫COLLECTION嘛！

最後，亦都係好多人都想嘅，就係打擊翻版喇！係96年都唔知翻得幾精彩呀！最精彩莫過於《星鬥士》嘅翻版比原裝早到咗足足17日！非常攞命！不過依家應該會好啲。事關SONY正式喺亞洲各地售賣PS，而且仲要聲明佢地嘅目的，就係要各位玩原裝。即係話SONY會同翻版正面隻揪啦！本人恭祝SONY與及其他有份參與今次打擊翻版行動嘅機構同埋廠商，希望可以將翻版打落十八層地獄，永不翻身！！

成天



BY：CHAM2

以上純屬讀者個人意見，與本刊立場無關



BY：M.F.CHOW

BY：天生畫畫狂

龍馬精神

萬事勝意

斬紅郎無双劍

BY：天生畫畫狂

今期可能是因為新年的緣故，所以收到別多的畫，而且水準亦相當不俗，尤其是天生畫畫狂君的「賀年畫」，眾編輯看到了之後也十分喜歡，非常多謝！

第44期
文字稿截稿日期：
3月5日

第44期
畫稿截稿日期：
3月8日

第45期
文字稿截稿日期：
3月19日

第45期
畫稿截稿日期：
3月22日

GPM盃《創造職業球會》錦鏢賽初賽速報！

各位球會班主，新年快樂！唔知大家有冇睇「賀歲盃」呢？我就覺得幾好睇，只可惜簡察司機同史杜高域始終冇嚟，有啲失望……

講番今次嘅「GPM盃《創造職業球會》錦標賽」，首先好多謝大家踴躍參加，令到今次比賽得以順利進行。但在比賽過程中，在下發現有多位參賽者竟然利用一啲日本遊戲雜誌嘅PASSWORD參賽，此點實在要不得……對於一啲用咗無數心血去栽培自己隊波嘅參賽者嚟講，不單只唔公平，仲有少少侮辱，完全違反FIFA所提倡嘅FAIR PLAY政策，所以在下已經除銷咗佢哋嘅資格，希望佢地反省一下。

24組出線名單及陣容

經過一共168場比賽後，產生出24支進入複賽嘅隊伍；既然係小組冠軍，自然有番咁上下，所以在下將佢哋嘅陣容公諸同好，大家不妨參一下；至於响比賽中落敗嘅朋友，亦可以乘機研吓究，偷吓師，希望唔好俾失敗影響咗你哋玩呢GAME隻嘅心情。

A組
新瀉UNICORN
LIU CHUN FAI (B隊)



B組
福岡LEONE
王建勳



C組
UNICORN東京
ALFRED LEUNG (C隊)



D組
靜岡BALLENA
王建勳



E組
京都MISTRAL
薛浩賢



F組
東京ROSA
何健泉



G組
神戶MISTRAL
林愛萍



H組
ESPADA東京
陳煒健



I組
福岡GLUCK
葉永健



J組
東京GLUCK
葉永生



K組
京都MEGERE
麥永輝



L組
LAMPO靜岡
霍啟康



M組
十勝COLMILLO
梁仲達



N組
RICCIO盛岡
沈偉明



O組
市川RICCIO
羅通明



P組
東京INFINI
LEUNG WAI KWAN (B隊)



Q組
北九州GLUCK
WONG KA HEI



R組
札幌APE
郭健倫



S組
MISTRAL鹿島
SHUM KWAN HO



T組
一宮BALLENA
CHIU YU HONG



U組
山口CIELO
CHEUNG YUK CHUN



V組
靜岡UNICORN
CHAN HO LEUNG



W組
東京MISTRAL
梁英傑



X組
東京LAMPO
司徒威俊



6組單循環分組複賽

把24隊分成6組以單循環比賽，而每組的頭兩名及四隊最佳成績嘅第三名均可進入16強；以下就係6組賽事嘅賽果，睇睇當中有冇你嘅心水。

照暫時形勢嚟講，以第2組嘅京都MISTRAL及第4組嘅東京INFINI成績最突出，兩隊都係二勝一和得7分，得失球率亦同樣係正4球，可謂旗鼓相當。

第1組



第2組



第3組



第4組



第5組



第6組



強中自有強中手，最後8強終於誕生！

經過一輪苦戰後，16支強隊終於誕生；由呢個階段開始就要進行1對1嘅淘汰賽；冇錯，就係咁殘酷㗎嘞！分組抽籤儀式係喺非常公平嘅情況下進行（但並冇得到FIFA認許），呢回真係各安天命。

到咗呢一個階段，各隊嘅實力都十分接近，所以並冇出現大比數嘅賽果，都係一球起，兩球止；其中三場更要用互射12碼嚟分勝負，實力相差之近可想而知。非常宿命地，上面提過嘅京都MISTRAL及東京INFINI，竟然喺呢個階段相遇，簡直就好似巴西同德國喺世界盃16強中相遇一樣……結果東京INFINI中場森島寬晃在敵禁區接應前鋒隊友小倉隆史一記妙傳，射破京都MISTRAL守門員的五指關而進入8強。

東京 INFINI
vs
京都 MISTRAL



ESPADA 東京
vs
京都 MEGERE




北九州 GLUCK
vs
東京 LAMPO





神戶 MISTRAL
vs
東京 GLUCK



札幌 APE
vs
靜岡 BALLENA



山口 CIELO
vs
RICCIO 盛岡



MISTRAL 鹿島
vs
新瀉 UNICORN

靜岡 UNICORN
vs
福岡 GLUCK



已經見到自己入到8強嘅讀者，唔駛心急，我哋會用電話通知你嚟參賽。



新GAME時間表

PLAY STATION

2月發售遊戲

28日	Nage Libre~螺旋の相刻~	Nage Libre~螺旋之相剋~	VARIA	5800日圓	SLG
	NBA JAM エクストリーム	NBA JAM EXTREME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	ワームズ	WORMS	I'MAX	5800日圓	SLG
	ダービージョッキーR	DERBY JOCKY R	ASMIK	5800日圓	SPT
	ラスベガス　ドリーム2	拉斯維加斯之夢2	IMAGINEER	5800日圓	SLG
	SPACE JAM	太空也入樽	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	海腹川背·旬	海腹川背 旬	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	NBA LIVE97	NBA LIVE 97	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	ソビエトストライク	SOVIET STRIKE	EA VICTOR	5800日圓	STG
	全日本GT選手権MAX REV.	全日本GT選手權MAX REV.	KANEKO	6800日圓	RAC
	ふしぎの国のアンジェリーク	不思議國之ANGELIQUE	光榮	價格未定	SLG
	三国無双	三國無雙	光榮	5800日圓	SLG
	ザ　マスターズファイター	THE MASTER FIGHTER	CINEMA SUPPLY	5800日圓	FIG
	ハイパー3Dピンボール	HYPER 3D PINBALL	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	TAB
	クーロンズ·ゲート	九龍風水傳	SME	7800日圓	AVG
	鈍色の攻防戦　32人の戦車長	鈍色之攻防戰 32之戰車長	SUNGLY RA	6400日圓	SLG
	ナムコミュジアムVOL.5	NAMCO MUSEUM VOL.5	NAMCO	5800日圓	ETC
	マジカルホッパーズ	魔法草蜢	BANDAI	6800日圓	ACT
	マクロスデジタルミッションVF-X	超時空要塞DIGITAL MISSION VF-X	BANDAI VISIAL	6800日圓	STG
	3Dベースボール~ザ·メジャー	立體棒球~THE MATCHER	BMG JAPAN	5800日圓	SPT

3月發售遊戲

7日	ヘンリーエクスプローラーズ	亨利探險家	光榮	5800日圓	STG
14日	ウルティマアンダーワールド	ULTRA MANDA WORLD	EA VICTOR	5800日圓	RPG
	シムタウン	SIM TOWN	IMAGINEER	5800日圓	SLG
	ブシドーブレード	武士道之刃	SQUARE	5800日圓	FIG
	魔法少女プリティサミー PART.2 In The Julyhelm	魔法少女PRETTY SAMMY PART.2 In The Julyhelm	PIONEER LDC	6800日圓	AVG
	パチスロ完全攻略　ユリバーサル公式ガイドVOL.1	彈珠機完全攻略 VOL.1	日本SISCOM	6800日圓	ETC
	BIG CHALLENGE GOLF	大挑戰哥爾夫球	VAP	6800日圓	SPT
	リフレイン　ラブ~あなたに逢いたい	REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
19日	DEEP SEA ADVENTURE~海底宮パンタラッサの謎~	DEEP SEA ADVENTURE	TAKARA	6800日圓	AVG
20日	ロックマン　バトル&チェイス	ROCKMAN BATTLE&CHASE	CAPCOM	價格未定	ACT
	三国志リターンズ	三國志RETURNS	光榮	6800日圓	SLG
	がんばれゴエモン	加油 五衛門	KONAMI	2800日圓	ACT
	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~	惡魔城X~月下的夜想曲	KONAMI	5800日圓	ACT
	極上パロディウスだ デラックスパック	極上沙鍋曼蛇DELUX PACK	KONAMI	2800日圓	STG
	A.IV.レボリューション　グローバル	A.IV.REVOLUTION	ARTING	2800日圓	SLG
	サムライスピリッシ	侍魂 斬紅郎無雙劍	SNK	2800日圓	FIG
	モータートゥーン　グランプリ	卡通賽車	SCE	2800日圓	RAC
	バズルボブル　2	泡泡龍 2	TATO	2800日圓	PUZ
	DX人生ゲーム	DX 人生遊戲	TAKARA	2800日圓	ETC
21日	PGA TOUR 97	PGA TOUR 97	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	アンドレッティレーシング	印第安納賽車	EA VICTOR	5800日圓	RAC
	スーパーロボットシューティング	超級機械人射擊	BANPRESTO	6800日圓	STG
	スーパーロボットシューティング	超級機械人射擊(附送公仔)	BANPRESTO	9800日圓	STG
27日	ときめきメモリアルSelection藤崎詩織	心跳回憶SELECTION藤崎詩織	KONAMI	2800日圓	ETC
28日	ザ　コンビニ~あの町を独占せよ	便利店大戰略	HUMAN	5800日圓	SLG
	DOKIDOKI	DOKIDOKI	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	DOKIDOKI	DOKIDOKI(初回限定版)	XING ENTERTAINMENT	6800日圓	ETC
	MLB Pennant Race	MLB Pennant Race	SCE / Inter	5800日圓	SPT
	提督の決断III	提督之決斷III	光榮	9800日圓	SLG
	浪速の商人	浪速之商人	SME	5800日圓	ETC
	MYST	MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	セイバーマリオネットJ~BATTLE SABERS~	BATTLE SABERS	BANDAI VISIAL	6800日圓	SLG
	セイバーマリオネットJ~BATTLE SABERS~(限定版)	BATTLE SABERS(限定版)	BANDAI VISIAL	7800日圓	SLG
	Max Racer	MAX RACER	BD	5800日圓	RAC
	甲子園　V(仮称)	甲子園 V	魔法	價格未定	SPT
	ザ·キッグ·オブ·ファイターズ`95	拳王95	SNK	2800日圓	FIG
	首都高バトル	首都高BATTLE	元氣	價格未定	RAC
	信長の野望　覇王伝	信長之野望 霸王伝	光榮	2800日圓	SLG
	鉄拳	鐵拳	NAMCO	公開價格	FIG
上旬	FIGHTING NETWORK RINGS	FIGHTING NETWORK RINGS	NAXAT	5800日圓	FIG
	BASE BALL NAVIGATER	BASE BALL NAVIGATER	ANGEL	5800日圓	SPT
	聖痕のジョカ	聖痕的祖卡	TAKARA	5800日圓	RPG
下旬	覚悟のススメ(仮称)	覺悟之進(暫名)	TOMY	價格未定	AVG
	QUEENSROAD	QUEENS ROAD	ANGEL	6800日圓	SLG
	フィッシング甲子園II	FISHING甲子園II	KING RECORDS	6800日圓	SPT
	BOYS BE …	BOYS BE ...	講談社	5800日圓	SLG
	シュレディンガーの猫	祖尼迪卡之貓	TAKARA	5800日圓	ETC
	SDガンダム G CENTURY	SD GUNDAM G CENTURY	BANPRESTO	6800日圓	SLG
3月	3D競走馬育成シミュレーションBREED STUD	3D賽馬育成BREEDING STUD	KONAMI	5800日圓	SLG
	超人学園ゴウカイザー	超人學園鋼帝王	URBAN PLANT	5800日圓	SLG
	Odo Odo Oddity	Odo Odo Oddity	I.D.C.MEDIASTUDIO	5800日圓	ACT
	X2	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
	スーパーパンコレクション	射波波	CAPCOM	5800日圓	ACT
	クォヴァディス~イベルカーツ戦役	印巴魯戰役	GRAMS	5800日圓	SLG
	バブジー	BABUZI	COCONUTS JAPAN	6800日圓	PUZ
	RESCUE 24Hour	拯救24小時	CSC MEDIART	5800日圓	SPT
	サガ　フロンテイア	SAGA FRONTIER	SQUARE	價格未定	RPG
	ラグナキュール	RAGNACAL	SME	5800日圓	RPG
	エリア51	AREA 51	SOFTBANK	5800日圓	STG
	リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFTBANK	3800日圓	ACT
	クロス·ロマンス	CROSS ROMANCE	日本物產	6800日圓	TAB
	HASHIRIYA 狼たちの伝説	HASHIRIYA狼群的傳説	日本物產	6800日圓	SPT
	新スーパーロボット大戦スペシャルディスク	新超級機械人大戰SPECIAL DISK	BANPRESTO	2800日圓	ETC
	同級生2 EXTRA BOX	同級生2 EXTRA BOX	BANPRESTO	13800日圓	AVG
	同級生2	同級生2	BANPRESTO	6800日圓	AVG
	ケイン·ザ·バンパイア最後の選択	GAIN THE VAMPIRE最後之選擇	BMG JAPAN	價格未定	RPG
	オリンピア·山佐·バーチャパチスロII	奧林匹克·山佐·VIRTUAL彈珠機2	MAP JAPAN	5800日圓	ETC
	エリア51スペシャルパック	AREA 51(特別版)	SOFTBANK	7800日圓	STG

4月發售遊戲

11日	新テーマパーク	新THEME PARK	EA VICTOR	5800日圓	SLG
	ザ·グレイトバトルVI	THE GREAT BATTLE IV	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	爆れつハンターそれぞれの思い…のわぁんちゃって	爆烈HUNTER	ASSCII	5800日圓	AVG
	スタンバイSay You!	STAND BY Say You!	HUMAN	5800日圓	ETC
	ディスラプター	DISRUPTOR	INTERPLAY	5800日圓	STG
	ANGELIQUE SPECIAL 2	ANGELIQUE SPECIAL 2	光榮	9800日圓	SLG
	ゲーム日本史~革命児　織田信長~	GAME日本史~革命兒 織田信長	光榮	6800日圓	ETC
	ダークハンター	DARK HUNTER~上~異次元學園~	光榮	6800日圓	ETC
	雷電 DX	雷電DX	SAVE開發	價格未定	STG
18日	ダカール`97	達喀爾'97	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	RAC
	大冒険Deluxe~遥かなる海~	大冒險Deluxe	SOFT OFFICE	5800日圓	SLG
	FEDA2~ホワーイ=サージ　ザ·プラトゥン~	FEDA2	YANOMAN GAMES	5800日圓	SLG
25日	IWATOBI PENGUIN ROCKY X HOPPER	IWATOBI PENGUIN ROCKY X HOPPER	INNBORORE	4800日圓	ETC
	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	5800日圓	AVG
	ランニング·ハイ	RUNNING HIGH	REX ENTERTAINMENT	5800日圓	SPT
	トレジャーギア	TREASURE GEAR	未來SOFT	價格未定	RPG
	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	真説侍魂~武士道烈傳	SNK	6800日圓	RPG
	ガメラ　2000	加米拉2000	大映	價格未定	STG
	FIGHTERS`IMPACT	FIGHTERS'IMPACT	TAITO	5800日圓	FIG
	ネオリュード	NEORUDE	TECNO SOFT	6800日圓	RPG
	水木しげるの妖怪戦鬼	水木戊之妖怪戰鬼	KSS	5800日圓	ETC
上旬	ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	BANDAI	7800日圓	SLG
	RECIPROHEAT 5000	RECIPROHEAT 5000	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
下旬	Parlor!PRO パチコン実機シミューレーションゲーム	波子機實機SIMULATION GAME	日本TELENET	5200日圓	SLG
4月	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG

	エルフィンパラダイス	ELFIN PARADISE	ASK講談社	6800日圓	SLG
	首都高バトルR	首都高BATTLE R	元氣	價格未定	RAC
	ファイナルドゥーム	FINAL DOOM	SOFTBANK	5800日圓	STG
	MKトリロジー	龍爭虎鬥三部曲	SOFTBANK	3800日圓	ETC
	ロボトロンX	ROBOTRON X	SOFTBANK	3800日圓	STG
	秘·宝·王~もうお前とは口きかん!~	秘寶王	VARIA	5800日圓	AVG
	ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	グリッツ~ザ ピラミッドアドベンチャー	金字塔冒險	三洋電機株式會社	5800日圓	AVG
	ベルデセルバ戦記~翼の勲章	翼之勳章	SCE	5800日圓	SLG
	ボイスアイドルコレション~プールバーストーリー~	聲優COLLECTION~PROVER STORY~	DATAEAST	6800日圓	ETC
	PAL～神犬伝説	PAL-神犬傳説-	東北新社	6800日圓	RPG
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
	プレイスタジアム2	PLAY STADIUM	BANPRESTO	5800日圓	SPT
	ファイロ&クロード(仮称)	菲亞羅與古羅頓(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	新戦記ヴァンゲイル	新戰記VANGATE	YUMEDIA	價格未定	FIG

5月發售遊戲

5月	RIOT STARS	RIOT STARS	HECTO	6800日圓	SLG
	ジ アンソルブド	THE UNSOLVE	VIRGEN INTERACTIVE	價格未定	AVG
	スーパーブラックバスX	SUPER BLACK BASS X	STAR FISH	5800日圓	SPT
16日	トラ! トラ! トラ!	虎!虎!虎!	NEKUSA INTERLACTO	價格未定	SLG
23日	マリーアトリエ~ザールブルグの煉金術士~	瑪莉亞工作室	GUST	5800日圓	SLG
	がんばれ森川君2号	加油森川君2號	SCE	價格未定	ETC
下旬	大海信長伝GE·TEN II	大海信長傳GE · TEN II	I'MAX	6800日圓	SLG
	初恋ばれんたいん	初戀情人節	FAMILY SOFT	5800日圓	AVG
5月	ボイスファンタジア	VOICE FANTASIA	ASK講談社	6800日圓	AVG
	あかずの間	不空房	VISIT	5800日圓	AVG
	ザ·心理ゲーム2	THE心理遊戲2	VISIT	價格未定	ETC
	バーチャル飛龍の拳	VR飛龍之拳	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	ワールドマツゴルフ	WORLD MATCH GOLF	ZOOM X	5800日圓	SPT
	地獄先生ぬ~べ~(仮称)	地獄先生	BANDAI	5800日圓	SLG
	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	FIG
	NFLクォーターバッククラブ 97	NFL美式足球'97	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	メタルドレッド	METAL TREAD	BANDAI VISIAL	5800日圓	STG
	西暦1999~ファラオの復活~	公元1999年~法奧拉之復活~	BMG VICTOR	5800日圓	RPG



6日	MAD STALKER-FULL METAL FORCE	MAD STALKER-FULL METAL FORCE	FAMILY SOFT	5800日圓	STG
下旬	10101(仮称)	10101(暫名)	SUNTECH JAPAN	5800日圓	ACT
6月	バーガーバーガー	BURGER BURGER	GAPS	5800日圓	SLG
	狙われた街(仮称)	被狙擊之街(暫名)	KSJ	價格未定	SLG

7月以後發售遊戲

7月	るろうに剣心 明治剣客浪漫弌~十勇士陰謀~	浪客劍心 明治劍客浪漫譚~十勇士陰謀~	SCE	價格未定	RPG
	CAT THE RIPPER	CAT THE RIPPER	TONKINHOUSE	5800日圓	ETC
	夢·色いろ	夢 · 色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
8月	らぷんつぇる(仮称)	RAPUNZEL(暫名)	日本M.M.I.TECHNOLOGY	價格未定	PUZ
	true real fantasy	true real fantasy	DREAM CUBE	價格未定	RPG
12月	ハイパーオリンピックンナガノ	超級長野奧運會	KONAMI	價格未定	SPT

97年發售預定遊戲

春	火竜娘	火龍娘	GUST	價格未定	AVG
	日本プロゴルフ協会監修ダブルイーグル	日本職業哥爾夫球協會監修DOUBLE EGALE	SUNSOFT	6800日圓	SPT
	RAMA(仮称)	RAMA(暫名)	SOFTBANK	價格未定	AVG
	フオーメーションサッカー97	FORMATION足球97	HUMAN	5800日圓	SPT
	MAGIC:THE GATHERING(仮称)	MAGIC:THE GATHERING(暫名)	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	未定
	ダービースタリオン	打啤大賽馬	ASCII	價格未定	SLG
	ASH TO ASH(仮称)	ASH TO ASH(暫名)	EASILY STUFF	價格未定	FIG
	バーチャルバスフィッシング(仮称)	VR鱸魚垂釣(暫名)	EASILY STUFF	價格未定	SPT
	ゲーム日本史~天下人秀吉と家康~	GAME日本史~天下人秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
	サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	5800日圓	FIG
	X-COM未知なる侵略者	X-COM不明侵略者	MEDIAQUEST	5800日圓	SLG
	聖刻1092 操兵伝	聖刻1092 操兵傳	YUTAKA	5800日圓	RPG
	聖刻1092 操兵伝 限定版(純銀製仮面付き)	聖刻1092 操兵傳 限定版	YUTAKA	9800日圓	RPG
	マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	價格未定	FIG
	タイムクライシス	TIME CRISIS	NAMCO	價格未定	ETC
	ProofClub	ProofClub	YUTADA	5800日圓	SPT
	NFL GAME DAY	NFL GAME DAY	SCE	價格未定	SPT
	雲海の撃墜王ACE OF SEACLOUD	雲海之擊墮王	MICRONET	價格未定	STG
	ネクストキング恋の千年王国	NEXT KING戀之千年王國	BANDAI	6800日圓	SLG
	ブリガンダイン—幻想大陸戦記—(仮称)	幻想大陸戰記(暫名)	EASILY STUFF	價格未定	RPG
	ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-(仮称)	無限生機(暫名)	MEDIAQUEST	5800日圓	ACT
	モンスターファーム	怪物農莊	TECMO	價格未定	SLG
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	クロック!(仮称)	CORC!(暫名)	MEDIAQUEST	價格未定	ACT
	MELT	MELT	MAP JAPAN	價格未定	STG
	バウンティソード·ファースト	BOUTY SWORD FIRST	PIONEER LDC	價格未定	RPG
	ファイナルファンタジータクティクス	FINAL FANTASY TACTICS	SQUARE	價格未定	SPRG
	こみゅにてぃぽむ	COMMUNITY POMME	FILL IN CAFE	5800日圓	SLG
	メダルスラッグ	METAL SLUG	SNK	價格未定	ACT
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
	飛龍の拳コレクション(仮称)	飛龍之拳COLLECTION(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	プロ指南ウルトラ麻雀 兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
	エースコンバット2(仮称)	ACE COMBAT 2(暫名)	NAMCO	價格未定	STG
	ザ·キング·オブ·ファイターズ 96	拳皇96	SNK	價格未定	FIG
	英雄志願-GAL ACT HEROISM	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	G·O·D~目覚めよと呼ぶ声が聴こえ~	G•O•D~聽到醒覺與呼喚聲~	IMAGINEER	價格未定	RPG
	メタルエンジェル3	鋼鐵天使3	PACK IN SOFT	5800日圓	SLG
	NHL FACE OFF(仮称)	NHL FACE OFF(暫名)	SCEI	價格未定	SPT
	RUNABOUT	RUNABOUT	YANOMAN GAMES	5800日圓	ACT
	アランドラ	ALANDRA	SCE	價格未定	RPG
	メルティランサー2	銀河少女警察2	IMAGINEER	價格未定	SLG
	TOBAL 2	TOBAL 2	SQUARE	價格未定	FIG
	ファイナルファンタジーIV	FINAL FANTASY IV	SQUARE	價格未定	RPG
	オープンアイス(仮称)	OPEN EYES(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	SPT
	スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
	ダークハンター	DARK HUNTER ~下~妖魔之森~	光榮	6800日圓	ETC
	戦闘国家-改-IMPROVED	戰鬥國家—改—IMPROVED	SCE	價格未定	SLG
	エーベルージュ	EBEROUGE戀愛物語	TAKARA	價格未定	SLG
	スパイダー	蜘蛛	BMG JAPAN	價格未定	ACT
	STRESSLESS LESSON通称れすれす	STRESSLESS LESSON	MIXFIVE	4980日圓	PUZ
97夏	バイオハザート2	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	ホームドクター(仮称)	家庭醫生(暫名)	SUCCESS	價格未定	ETC
	熱砂の惑星	熱砂之惑星	伊藤忠商事	價格未定	SLG
	GUNDAM THE BATTLE MASTER	GUNDAM THE BATTLE MASTER	BANDAI	6800日圓	SLG
	攻殻機動隊GHOST in the SHELL	.	SCE	價格未定	ACT
	ドラゴンボールGT(仮称)	龍珠GT(暫名)	BANDAI	價格未定	ACT
	ARMORED CORE	ARMORED CORE	FROM SOFTWARE	5800日圓	SLG
	爆走兄弟レッツ&ゴー 燃えろ!ミニ四駆バトル(仮称)	爆走兄弟 迷你四驅戰(暫名)	JALECO	價格未定	RAC
	どきどきボヤッチオ	緊張的波捷奥	KING RECORD	5800日圓	ACT
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.1虹色の青春	心跳回憶劇場系列VOL.1虹色的青春	KONAMI	價格未定	AVG
	卒業VACATION	卒業VANCATION	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	個人教授	個人教授	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	公開されなかった手記	沒有被公開的手記	Team Bughouse	5800日圓	AVG
	はじめの一歩 CHANCE ONE'S ARMS	第一步 CHANCE ONE'S ARMS	講談社	5800日圓	SLG
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	MOBIL SUIT GUNDAM PERECT ONE YEAR WAR	MOBIL SUIT GUNDAM PERECT ONE YEAR WAR	BANDAI	6800日圓	SLG
	ジャングルパーク	JUNGLE PARK	BANDAI VISIAL	價格未定	ACT
	ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	價格未定	ADV
	ラングリッサー1 2	夢幻模擬戰 I.II	MASIYA	價格未定	SLG
97秋	修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	AVG
	SHADOW TOWER	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	イバラード(仮称)	依巴拉度(暫名)	SYSTEM SAKOMU	價格未定	AVG
97年	栄光のセントアンドリュース	光榮之神聖及新聞	小學館PRODUCTION	價格未定	SPT
	テストドライブ(仮称)	TEST DRIVE(暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
	真髄·碁仙人	真髓 · 圍棋仙人	J · WING	8900日圓	TAB
	子育てクイズ マイエンジェル	教子小測驗 MY ANGEL	NAMCO	價格未定	ETC
	リアルロボット戦線	真機械人戰線	BENPRESTO	6800日圓	SLG
	くるみミラクル	久留美奇蹟	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	メックウォーリア2	MAKE WORRIER2	ACTIVISION JAPAN	價格未定	STG
	ツタンカーメンの遺言(仮称)	傳説蒙面人的遺言(暫名)	WIZARD	價格未定	AVG
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	リンダキューブアゲイン	LINDA CUBE AGAIN	SCE	價格未定	PUZ
	名探偵スチールウッド(仮称)	名偵探STEEL WOOD(暫名)	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
	DEAR FRIENDS	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	テイルズ オブ デスティニー	TALES OF DESTINY	NAMCO	價格未定	RPG
	ひとつやふたつ…いつつや怪談	一·二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	メタルギアソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
	ガンバレット(仮称)	GUN BLADE(暫名)	NAMCO	價格未定	STG

ツインビーミラクル~不思議なベルの大陸~	兵蜂夢幻~不可思議的小鐘大陸	KONAMI	價格未定	RPG
KING OF GAMES (仮称)	KING OF GAMES(暫名)	CLEF	價格未定	ETC
ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	ACT
ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO 4 CHAMP PLUS	MEDIA LINK	價格未定	RAC
ボールブレイザー	BALL BLAZER	BPS	5800日圓	PUZ
HERC`S ADVENTURES	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800日圓	RPG
厄痛~呪いのゲーム	厄痛 詛咒遊戲	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
ZAP!SNOWBOARD TRIX	ZAP!SNOWBOARD TRIX	PONY CANYON	5800日圓	SPT
グランド　セフト　オート	GRAND SEPT ODE	BMG VICTOR	價格未定	ETC

發售日未定遊戲

魔導都市エルビス	魔導都市艾比斯	BANPRESTO	價格未定	RPG
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	ETC
グランド·チャンピオンズ·ラリー	GRAND CHAMPIONS RALLY	AQUES	價格未定	SPT
フォーミュラサーカス	FORMULA CIRCUS	日本物產	5800日圓	RAC
イワトビペンギン海賊キッドの財宝	小海盜的秘寶	F2	5800日圓	RPG
ナスカーレーシング	NASCAR RACING	JEAL PIONEER	5800日圓	RAC
ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
TRASH IN HOLYFIELD	TRASH IN HOLYFIELD	DREAM CUBE	價格未定	RPG
パロウォーズ (仮称)	Q版大戰	KONAMI	5800日圓	SLG
ゼビウス3D/Gデラックスエディション	3D鐵板陣 DELUXE EDITION	NAMCO	價格未定	ETC
がんばれ!!ケイビくん デパートが占領させちゃった~の巻	努力呀!!桀比百貨公司被佔領之卷	TIME WANNER INTERACTIVE	價格未定	ACT
フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUN SOFT	價格未定	SLG
聖龍伝説	聖龍傳説	BAP	價格未定	
タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
未踏峰へ挑戦　アルプス編	向未登之峰挑戰 阿爾卑斯山編	NET YOU	價格未定	SPT
アウトライブZERO (仮称)	OUTLIVE ZERO(暫名)	SUN SOFT	價格未定	ACT
アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	5800日圓	RPG
ウォーゴッズ	WARGOOZE	SOFTBANK	價格未定	FIG
ヘクセン	HAKUSEN	SOFTBANK	價格未定	ACT
ベトラム	BETORAMU	SOFTBANK	價格未定	ACT
The Last Express	The Last Express	SOFTBANK	價格未定	AVG
ナノテックウォリアー	蘭洛狄戰士	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	RPG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	價格未定	STG
マイホームドリーム	MY HOME DREAM	VICTOR SOFT	5800日圓	ETC
オーガリアン~亜人伝~ (仮称)	亞人傳(暫名)	VISUAL ARTS	價格未定	RPG
クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS2	SCE	價格未定	ARPG
NAP NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
ハエ男のスターツアー (仮称)	蒼蠅人的星際之旅(暫名)	PITTY	價格未定	ACT
RAYMAN 2 (仮称)	RAYMAN2(暫名)	UBI SOFT	價格未定	ACT
ザウバー	沙奧巴	SQUARE	價格未定	RPG
ディレクター (仮称)	DIRECTOR(暫名)	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
LIPROS (仮称)	LIPROS(暫名)	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
RPGツクール 3	RPG製作室3	ASCII	價格未定	ETC
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
バーチャル　リモコン(ヘリポート!)	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
FLY (仮称)	FLY(暫名)	MDB	價格未定	AVG
ARENA (仮称)	ARENA(暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
ウルトラ万馬券	ULTRA萬馬券	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	5800日圓	ACT
ブレスオブファイアIII	龍之戰士III	CAPCOM	價格未定	RPG
ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	價格未定	ACT
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
VIPER (仮称)	VIPER(暫名)	GAGA COMM.	5800日圓	STG
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
JUMP KID (仮称)	JUMP KID(暫名)	NEW	價格未定	ACT
モンスターコレクション (仮称)	MOSTER COLLECTION(暫名)	TOKINHOUSE	價格未定	SLG
QUANTUM GATE~悪夢の序章	QUANTUMGATE~惡魔的序章	GAGA COMM.	5800日圓	AVG
メイン·ローター (仮称)	MING ROTOR	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
銃夢 (仮称)	銃夢(暫名)	BANPRESTO	價格未定	ARPG
NOEL 2	NOEL 2(暫名)	PIONEER LDC	價格未定	ETC
MVPベースボール' 96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
シェラザード伝説 ザ·プレリュード (仮称)	西拉薩傳説	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENT.	價格未定	ACT
秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT

ぱいるあっぷ·まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
ウキウキ釣り天国 (仮称)	誘惑釣魚天國(暫名)	TEICHIKU	價格未定	SLG
スーパーライブスタジアム	超級實況體育館	AQUES	5800日圓	SPT
幻想水穢伝II	幻想水滸傳II	KONAMI	價格未定	RPG
ZERO DIVIDE 2	零式裝甲 2	ZOOM	價格未定	FIG
レガシー·オブ·ケイン (仮称)	LEGACY OF KAIN(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	RPG
THE CROW:CITY OF ANGLES (仮称)	THE CROW:天使之鎮(暫名)	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	未定
30in1対戦でゴー!	30合1對戰遊戲	V.G	價格未定	ETC
ドキドキプリティリ-グ	心跳PRETTY LEAGUE	XING ENTERAINMENT	5800日圓	AVG
ときめきメモリアル対戦とっかえだま	心跳回憶對戰砌圖蛋	KONAMI	價格未定	PUZ

SATURN

2月發售遊戲

28日	続ぐっすんおよよ	續 自殺仔	BENPRESTO	5800日圓	PUZ
	NIGHTTRUTH VOICE SELECTIONラジオドラマ編	NIGHTTRUTH VOICE SELECTION播音劇編	SONNET	2980日圓	ETC
	キューブバトラー	CUBE BATTLER	YANOMAN GAMES	5800日圓	ETC
	NBA JAM エクストリーム	NBA JAM EXTREME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	SPACE JAM	太空也入樽	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	首都高バトル'97 土屋圭市&坂東正明	首都高賽車'97	IMAGINEER	5800日圓	RAC
	ふしぎの国のアンジェリーク	不思議國之ANGELIQUE	光榮	價格未定	SLG
	パネルティアストーリー~ケルンの大冒険~	懲罰故事~基倫之大冒險~	翔泳社	6200日圓	RPG
	天地無用!ﾃﾞRｬﾓｰｭ ｳsﾂ　ｲｺn	天地無用!魎皇鬼 連鎖必要	Pioneer LDC	6800日圓	PUZ
	SEGA AGES/ペンゴ·フリッキ·アップンダウン·ヘッドオン	SEGA AGES/四合一遊戲	SEGA	4800日圓	ETC
	ワイアラエの奇蹟EXTRA 36 HOLES	威亞拿之奇蹟 超級36洞	D&E SOFT	6800日圓	SPT

3月發售遊戲

3月	ワームズ	WORMS	I'MAX	5800日圓	SLG
	ヘンリーエクスプローラーズ	亨利探險家	KONAMI	5800日圓	STG
	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	新世紀EVANGELION 2nd Impression	SEGA	6800日圓	ETC
	GAME WARE Vol.4	GAME WARE Vol.4	GENERAL ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	プラネットジョーカー	PLANT JOKER	NAXAT	5800日圓	STG
	機動戦士ガンダム外伝3裁かれる者	機動戰士達外傳3被審判的人	BANDAI	4800日圓	ACT
14日	ウルフファングSS 空牙2001	WOLFFANG SS 空牙2001	XING	5800日圓	STG
	AMOK	AMOK	光榮	5800日圓	STG
	スタンバイSay You!	STAND BY Say You!	HUMAN	5800日圓	ETC
	きゅー爆っく	爆炸王	ACTIVISION JAPAN	5800日圓	ACT
	爆れつハンターR	爆烈HUNTER R	KING RECORD	5800日圓	RPG
	ビクトリゴール'97	V GOAL '97	SEGA	價格未定	SOC
	アドヴァンスV.G.	ADVANCED V.G.	TGL	9800日圓	FIG
	優駿~クラシックロード~	優駿~CLASSIC ROAD~	VICTOR SOFT	5800日圓	SPT
15日	実戦パチスロ必勝法 4	實戰彈珠機必勝法!4	SAMMY	5800日圓	ETC
20日	神ート拳	神凰拳	SAURUSU	5800日圓	FIG
	SANKYO FEVER実機シミュレーションS	SANKYO FEVER實機模擬彈珠機S	TEL研究所	5800日圓	ETC
	ドラゴンマスターシルク	DRAGON MASTER SILK	DATAM POLYSTAR	6800日圓	RPG
	ときめきメモリアルSelection藤崎詩織	心跳回憶Selection藤崎詩織	KONAMI	價格未定	ETC
21日	ザ　コンビニ~あの町を独占せよ	便利店大戰略	HUMAN	5800日圓	SLG
	幻のブラックバス	幻之黑鱸魚	MAKE SOFTWARE	5800日圓	SPT
	ADVANCED WORLD WAR千年帝国の興亡	千年帝國之興亡	SEGA	價格未定	SLG
28日	太平洋の嵐2	太平洋之風暴 2	IMAGINEER	6800日圓	SLG
	太平洋の嵐2	太平洋之風暴2(初回限定版)	IMAGINEER	7800日圓	SLG
	メタルスラッグ	METAL SLUG	SNK	5800日圓	ACT
	メタルスラッグ	METAL SLUG(連卡帶版)	SNK	7800日圓	ACT
	センチメンタル　グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	2980日圓	SLG
	三国志孔明伝	三國志 孔明傳	光榮	7800日圓	SLG
	大航海時代	大航海時代 II	光榮	6800日圓	SLG
	実戦パチンコ必勝法 TWIN	實戰彈珠機必勝法!TWIN	SAMMY	5800日圓	ETC
	グレイテストナイン' 97	GREATEST NINE'97	SEGA	價格未定	SPT
	花組対戦コラムス	花組對戰COLUMN	SEGA	5800日圓	PUZ
	パズルボブル3	泡泡龍3	TAITO	5800日圓	ACT
	モンスタースライダー	怪物騎士	DAT JAPAN	價格未定	SLG
	SSアドベンチャーパック　七の秘館&MYST	七之秘館&MYST	光榮	8800日圓	AVG
下旬	マジカルホッパーズ	魔法草蜢	BANDAI	6800日圓	ACT
	ゲーム天国極楽パック	遊戲天國 極樂PACK	JALECO	7800日圓	STG
	ゲーム天国極楽パック	遊戲天國	JALECO	5800日圓	STG
	卒業~クロスワールド~	卒業CROSS WORLD	小學館PRODUCTION	5800日圓	SLG
	KRAZY IVAN	KRAZY IVAN	SOFTBANK	5800日圓	STG
	ファーランドストーリー2 (仮称)	古大陸物語 2 破亡之舞	TGL	6800日圓	RPG

	ボイスアイドルコレション~プールバーストーリー~	聲優COLLECTION~PROVER STORY~	DATAEAST	6800日圓	ETC
	機動戦士Zガンダム前編（仮称）	機動戰士Z高達 前編	BANDAI	6800日圓	ACT
	エイナスファンタジーストーリーズ	ANUSFANTASY STORIES	MEDIA WORKS	5800日圓	RPG
3月	新・海底軍艦~鋼鉄の孤独~	新・海底軍艦~鋼鐵之孤獨~	ASCII	6800日圓	SLG
	プロピンボール	職業波子機	IMAGINEER	5800日圓	TAB
	ウエルカムハウス	WELCOME HOUSE	IMAGINEER	5800日圓	AVG
	X2	X2	CAPCOM	價格未定	STG
	サイバーボッツ	CYBERBOT	CAPCOM	5800日圓	FIG
	サイバーボッツ	CYBERBOT(超限定版)	CAPCOM	7800日圓	FIG
	フィッシング甲子園II	FISHING甲子園II	KING RECORDS	6800日圓	SPT
	クォヴァディス2	QUOVADIES2	GRAMS	6800日圓	SRPG
	マンクスTT	MANXS TT	SEGA	價格未定	RAC
	リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFT BANK	3800日圓	ACT
	超時空要塞マクロス愛おぼえていますか	超時空要塞 可有記起愛	BANDAI VISIAL	6800日圓	ETC
	GRANDREAD	GRANDREAD	BANPRESTO	價格未定	SLG
	CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT

4月發售遊戲

4日	シヴィライゼーション新世界七大文明	CIVILIZATION 新 世界七大文明	ASCII	5800日圓	SLG
	ANGELIQUE SPECIAL 2	ANGELIQUE SPECIAL 2	光榮	7800日圓	SLG
	ANGELIQUE SPECIAL 2	ANGELIQUE SPECIAL 2(特別版)	光榮	9800日圓	SLG
	ゲーム日本史~革命児　織田信長~	GAME 日本史~革命兒 織田信長	光榮	6800日圓	ETC
	ダークハンター異次元学園	DARK HUNTER上 異次元學園	光榮	6800日圓	ETC
11日	新テーマパーク	新THEME PARK	EA VICTOR	價格未定	SLG
	東京SHADOW	東京SHADOW	TAITO	價格未定	AVG
18日	雀帝「バトルコスプレアヤー」	雀帝「戰鬥角色扮演」	DAIKI	6800日圓	TAB
25日	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	真説侍魂~武士道烈傳	SNK	6800日圓	FIG
	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	5800日圓	AVG
	わくわく7	WAKUWAKU7	SUNSOFT	5800日圓	FIG
	わくわく7	WAKUWAKU7(連擴張卡)	SUNSOFT	7800日圓	FIG
	龍的五千年	龍的五千年	IMAGINEER	6800日圓	AVG
25日	アクアデジグ	AQUA DEJIG	增田屋CORPORATION	3800日圓	PUZ
	デジグティントーイ	DEJIG TIN TOY	增田屋CORPORATION	3800日圓	PUZ
	シーバス　フィッシング2	海鱸 釣魚比賽	VICTOR SOFT	6800日圓	SPT
下旬	御意見無用~Anarchy in the NIPPON~（仮称）	御意見無用~Anarchy in the NIPPON~（暫名）	MEDIA AMUSE	5800日圓	FIG
4月	ブラック　ドーン	黑色黎明	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	STG
	ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	キャスパー	鬼馬小靈精	INTERPLAY	價格未定	ACT
	プラドルDISC特別編コギャル大百科100	偶像 DISC 特別編 小女孩大圖鑑	Sada Soft	價格未定	ETC
	WARA2 WARS 激闘 大軍団バトル	WARA2WARS激鬥！大軍團戰鬥	翔泳社	價格未定	SLG
	超FLAPPY	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
4月~5月	SKULL FANG空牙外伝	空牙外傳	DATA EAST	價格未定	STG

5月發售遊戲

2日	ブラック　ドーン	達加魯97	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	SLG
9日	フリートーク　スタジオ~マリの気ままなおしゃべり	FREE TALK STUDIO	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
5月	ボイスファンタジア	VOICE FANTASIA	ASK講談社	價格未定	SLG
	忍者じゃじゃ丸くん鬼斬忍法帖	忍者查查丸 鬼斬忍法帖	JALECO	5800日圓	AVG
	BREAK POINT	BREAK POINT	BUG IN SOFT	6800日圓	SPT

6月以後發售遊戲

6月	大戦略STRONG STYLE	大戰略STRONG STYLE	OZ CLUB	6800日圓	SLG
7月	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	ACT
	ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
9月	ファンズフォルム	FANS FORUM	MMI Technology	5800日圓	AVG

97年發售預定遊戲

春	Jリーグ GO!GO!GOAL!（仮称）	日本職業足球聯賽GO!GO!GOAL!（暫名）	TECMO SOFT	價格未定	SOC
	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	迷你四驅超級工廠	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
	ドゥーム	DOOM	SOFTBANK	5800日圓	ACT
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	PRIMAL RAGE	PRIMAL RAGE	SOFT BANK	3800日圓	FIG
	ダークハンター　妖魔の森	DARK HUNTER下 妖魔之森	光榮	6800日圓	ETC
	実況パワフルプロ野球97（仮称）	實況POWERFUL職業棒球97（暫名）	KONAMI	價格未定	SPT
	提督の決断III	提督之決斷 III	光榮	9800日圓	SLG
	フェイク ダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
	デジタルアンジュ~電脳天使SS~	電腦天使SS	德間書店INTERMEDIA	5800日圓	SLG
	アイアンブラッド	IRON BLOOD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	ナイスショット	NICE SHOOT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
	クロック（仮称）	CROC!（暫名）	MEDIAQUEST	5800日圓	AVG
	デザエモン	設計衛門2	ATHENA	價格未定	ETC
	スレイヤーズ	魔劍美神	角川書店	價格未定	SRPG
	MAGIC:THE GATHERING	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ETC
	D-XHIRD	D-XHIRD	TAKARA	價格未定	RAC
	魔法学園ルナ	魔法學園LUNAR	角川書店	價格未定	RPG
	英雄志願—Gal Act Heroism—	英雄志願—Gal Act Heroism—	MICRO CABIN	5800日圓	SLG
	エーベルージュ	EBEROUGE戀愛物語	TAKARA	價格未定	SLG
	ヴォイスステーションPart 1	VOICE STATION Part 1	SONNET	價格未定	ETC
	バイオハザード	BIO HAZARD	CAPCOM	價格未定	AVG
	落ちゲー　デザイナー作ってポン!	做個墮落遊戲！	PACK IN SOFT	價格未定	ETC
	ファイロ&クロード（仮称）	菲亞羅與古羅頓（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	峠 KING THE SPIRITS2	山卡賽車 KING THE SPIRIT 2	ATLUS	價格未定	RAC
	スーパーパンコレクション	射波波	CAPCOM	5800日圓	ACT
	ゲーム日本史~天下人秀吉と家康~	GAME日本史~天下人秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
	ぷるるん! シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	5900日圓	PUZ
	スカイターゲット	SKY TARGET	SEGA	價格未定	STG
	コマンド　アンド　コンカー	COMMADO & CONKE	SEGA	6800日圓	SLG
	機動戦艦ナデジコ	機動戰艦 大和美女	SEGA	5800日圓	AVG
	オベリスクプロジェクト・オスカーを遂行せよ!	OBELISK	BMG JAPAN	6800日圓	SLG
	ボディバイオニクス-驚異の小宇宙　人体-	無限生機	MEDIAQUEST	5800日圓	ETC
夏	幻の魚 The Phantom Fish	幻之魚 The Phantom Fish	SOFT OFFICE	價格未定	SLG
	ジーベクター	JIEBACOR	伊藤忠商事	價格未定	STG
	DESIRE	DESIRE~背德之螺旋	IMAGINEER	價格未定	AVG
	X-MEN VS ストリートファイター	X-MEN VS 街頭霸王	CAPCOM	價格未定	FIG
	エンジェル　グラフィティ（仮称）	ANGEL GRAFFITI	SOFTVISION INTETRNATIONAL	價格未定	ETC
	ときめきメモリアル　ドラマシリーズvol.1虹色の青春	心跳回憶劇場系列VOL.1虹色的青春	KONAMI	價格未定	AVG
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	價格未定	ETC
	スパイダー（仮称）	SPIDER（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	タンク（仮称）	TANK（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	SLG
	麻雀青天井	麻雀青天井	每日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	レイヤーセクションII（仮称）	LAYERSECTION II（暫名）	MEDIAQUEST	價格未定	STG
	瞳Evolution（仮称）	瞳 Evolutoin（暫名）	MEDIA RING	價格未定	SLG
	ランヅリッサーIV	夢幻模擬戰 IV	MASIYA	價格未定	SLG
秋	HOT STEP あいどる（仮称）	HOT STEP IDOL（暫名）	MEDIA ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
97年	ハークスアトベンチャー	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800日圓	RPG
	RANSA-恋鎖-	RENSA-戀鎖-	SINGLE LIGHT	5800日圓	SLG
	メックウォーリア	MAKE WORRIER 2	ACTIVISION	價格未定	STG
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SPT
	スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
	ミニスカポリス	迷你裙女警	Sada Soft	價格未定	ETC
	モトクロス（仮称）	越野電單車賽（暫名）	SOFT VISION	價格未定	RAC
	コットン2	綿花仙女COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
	バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG
	ガーディアンフォース	GUARDIAN FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
	プラドルDISC VOL.4 黒田美礼	偶像DISC VOL.4 黑田美禮	Sada Soft	3000日圓	ETC
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO4CHAMP DOOZY-J	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	ぷりてぃ電波ジャック（仮称）	PREATY電波士兵（暫名）	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	FARADOON THE LEGEND OF DRAGON CASTLE	FARADOON龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	真髄・碁仙人（仮称）	真髓・圍棋仙人（暫名）	J.WING	價格未定	TAB
	DREAM SQUARE 山田まりや	DREAM SQUARE山田瑪莉亞	VIDEO SYSTEM	3800日圓	ETC
	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	價格未定	STG

發售日未定遊戲

	魔法少女プリティサミー	魔法少女 PETTY SAMMY	NEC	價格未定	AVG
	グランディア	GRANDIA	GAME ARTS	價格未定	RPG
	3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIEER PIONEER	5800日圓	TAB
	逆鱗弾	逆鱗彈	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	STG
	紫炎龍	紫炎龍	童	價格未定	STG
	怪盗セイント・テール	怪盜SAINT TAIL	TOMY	6800日圓	AVG
	スーパーアドベンチャーロックマンEpisode 1 [月の神殿]	洛克人超級歷險 1	CAPCOM	價格未定	AVG
	スーパーアドベンチャーロックマンEpisode 2 [呪縛 ワイリーナンバーズ]	洛克人超級歷險2	CAPCOM	價格未定	AVG
	スーパーアドベンチャーロックマンEpisode 3 [最後の戦い!!]	洛克人超級歷險3	CAPCOM	價格未定	AVG
	ラストブロンクス/東京番外地	東京番外地	SEGA	價格未定	FIG
	卒業S（仮称）	卒業S（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	同級生2	同級生 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	開運! なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
	ARENA（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
	RAYMAN2（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ETC

銀河お嬢様伝説ユナ3~ライトニング エンジェル	銀河公主傳説 3電光天使	HUDSON	價格未定	AVG
MARICA~真実の世界	MARICA真實的世界	VICTOR ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
スタートリング.オデッセイ 1 ブルーボリューション	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
V.R.麻雀 (仮称)	V.R.麻雀（暫名）	日本物產	價格未定	ETC
ダービースタリオン・サターン (仮称)	打吡大賽馬・SATURN (暫名)	ASCII	價格未定	ETC
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
ぱにくっちゃん	緊張小子	IMAGINEER	6800日圓	PUZ
BLAM!マシーンヘッド	BLAM ! MACHINE HEAD	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	ACT
未踏峰へ挑戦 ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
ドラゴンナイト (仮称)	龍騎士（暫名）	ELF	價格未定	RPG
ドラゴンナイト (仮称)	龍騎士 4	NEC	價格未定	RPG
モンスターメーカー~ホーリーダカー~ (仮称)	MONSTER MAKER~HOLY DAGGER (暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SUPER 301 S.Q. (仮称)	SUPER 301 S.Q. (暫名)	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ (仮称)	U.S. DRAG CHAMP (暫名)	日本物產	價格未定	RAC
現代大戦略STRIKES (仮称)	現代大戰略STRIKES (暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪 (仮称)	怪物之王黃昏之指環 (暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
パチンコファイター (仮称)	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
X-JAPAN 2 (仮称)	X-JAPAN 2	SEGA	價格未定	ETC
ダンジョン・マスター (仮称)	DUNGEON MASTER	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
ハート オブ ダークネス	暗黑之心	SEGA	6800日圓	AVG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	價格未定	ACT
テラクレスタ3D (仮称)	TERRA CURESTA 3D	日本物產	價格未定	STG
下級生	下級生	ELF	價格未定	SLG
神罰 人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
ソニック ザ ファイターズ	SONIC THE FIGHTERS	SEGA	價格未定	FIG
My dream~オンエアが待てなくて~ (仮称)	My dream~正等待廣播 (暫名)	日本CREATE	價格未定	SLG
東京立身出世伝	東京立身出世傳	NAXAT	5800日圓	AVG
ときめきミュージックCD2 (仮称)	心跳回憶MUSIC CD 2 (暫名)	KONAMI	價格未定	ETC
デジタルピンボール~ラストグラディエーターズVER9.7	DIGITAL PINBALL VER9.7	風	價格未定	TAB
幻想水穢伝	幻想水滸傳	KONAMI	價格未定	RPG
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
ボトム オブ ザ ナインス	BOTTOM OF THE NINES	KONAMI	價格未定	SPT
東京SHADOW	東京SHADOW	TAITO	價格未定	AVG
ジ アンソルブド	THE UNSOLVE	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
THE CROW:CITY OF ANGLES (仮称)	THE CROW:天使之鎮 (暫名)	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ETC
シルエット ミラージュ	SILHOUETTE MIRAGE	TREASURE	價格未定	ACT
レクイエム (仮称)	安靈曲（暫名）	日本ART MEDIA	5800日圓	RPG
バーチャファイター3	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
汽船海賊 (仮称)	汽船海盜（暫名）	NEIGHBOUR COMPANY	價格未定	RPG
カオスシード	CHAOS SEED	NEVERLAND	價格未定	ACT
大江戸ルネッサンス	大江戶文藝復興運動	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
MVPベースボール `96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
Mr.BONES	骨頭先生	SEGA	5800日圓	ACT
ルナエターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE	角川書店	價格未定	RPG
ときめきメモリアル対戦とっかえだま	心跳回憶對戰砌圖蛋	KONAMI	價格未定	PUZ

超級任天堂

2月發售遊戲

28日	忍者乱太郎3	忍者亂太郎3	CULTURE BRAIN	6980日圓	ACT
	スーパーボンバーマン5	超級炸彈人5	HUDSON	6980日圓	ACT

3月發售遊戲

7日	アニマニアクス	狂歡三寶	KONAMI	5800日圓	ACT
	パチスロ完全攻略~ユニバーサル新台入荷 VOL.1	彈珠機完全攻略~世界新出場機種 VOL.1	日本SISCOM	5980日圓	ETC
15日	実戦パチスロ必勝法 TWIN	實戰彈珠機必勝法！TWIN	SAMMY	5980日圓	ETC
20日	実況パワフルプロ野球3 97春	實況POWERFUL職業棒球3'97春	KONAMI	6800日圓	SPT
28日	ダークロウ	DARK LORD	ASCII	8000日圓	RPG
下旬	プロ野球熱闘パズルスタジアム	熱鬥棒球PUZZLE	COCONUTS JAPAN	7800日圓	PUZ
	マジックボール	MAGIC BALL	POW	6800日圓	ACT
3月	Parlor! Mini5 パチンコ実機シミュレーション	Parlor! Mini5彈珠機實機模擬	日本TELENET	4900日圓	SLG

	ウルトラ麻雀 [兵]	職業麻雀〔兵〕	CULTURE BRAIN	6980日圓	TAB
春	スーパーダブル役満 II	SUPER DOUBLE役滿 II	BOP	7500日圓	TAB

97年發售預定遊戲

夏	ふね太郎	船太郎	PACK IN SOFT	價格未定	SPT
97年	ああっ女神さまっ (仮称)	我的女神（暫名）	KSS	10800日圓	AVG
	ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980日圓	SPT

發售日未定遊戲

スーパーファミリーゲレンデ	超級FAMILY滑雪練習場	NAMCO	價格未定	SPT
SUPERテトリス2+BOMBLISS	SUPER俄羅斯方塊 2 +BOMBLISS	BANDAI	3780日圓	PUZ
同級生2	同級生 2	BANPRESTO	7980日圓	AVG

PC-FX

2月發售遊戲

28日	アニメフリークVol.4	動畫現像Vol.4	NEC HE	6800日圓	ETC

3月以後發售遊戲

14日	LAST IMPERIAL PRINCE	帝國最後王子	NEC HE	價格未定	RPG

97年發售預定遊戲

春	続・初恋物語 修学旅行	續・初戀物語 修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG

發售日未定遊戲

ドラゴンナイト4	龍騎士4	NEC AVENUE	8800日圓	SLG
卒業R	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
MASTERS遥かなるオーガスタ3 (仮称)	MASTER哥爾夫球3 (暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
アルバレアの乙女	艾魯巴尼亞之乙女	NEC HE	價格未定	SLG
ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800日圓	ACT
惑星攻撃隊リトルキャッツ (仮称)	惑星攻擊隊LITTLE CATS (暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
となりのプリンセス ロルフィー	鄰家的公主 羅露菲	NEC HE	價格未定	RPG
超神兵器ゼロイガー	超神兵器	NEC HE	7800日圓	STG
ペブルビーチ波濤 (仮称)	波濤哥爾夫球（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
負けるな魔剣道Z	不要輸魔劍道Z	NEC HE	價格未定	ACT
みにまむなのにっく	變成最少（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
スパークリングフェザー	漫畫王	NEC HE	價格未定	SLG
こみっくろーど	霹靂賽艇	NEC HE	價格未定	SPT

NEO・GEO

2月發售遊戲

28日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REALBOUT餓狼傳説SPECIAL(匣帶)	SNK	32000日圓	FIG

3-4月發售遊戲

21日	BREAKERS	BREAKERS(匣帶)	PISKO	29800日圓	FIG
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REALBOUT餓狼傳説SPECIAL (CD-ROM)	SNK	6800日圓	FIG
28日	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	真説侍魂 武士道烈傳 (CD-ROM)	SNK	價格未定	RPG
下旬	BREAKERS	BREAKERS (CD-ROM)	PISKO	價格未定	FIG

N64

3月發售遊戲

14日	Jリーグ LIVE 64	日本職業足聯賽LIVE 64	EA VICTOR	價格未定	SPT
	実況パワフルプロ野球４	實況POWER FULL職業棒球4	KONAMI	8900日圓	SPT
21日	ブラスト・ドーザー	BLAST DOZER	任天堂	6800日圓	ACT
28日	デュロック	時空戰士 DUEL LOCK	ACCLAIM JAPAN	8480日圓	STG
	ヒューマングランプリ（仮称）	HUMAN GRAND PRIX	HUMAN	價格未定	RAC
3月	ブレードアンドバレル	BLADE & BARREL	KEMCO	9800日圓	ACT
	本格４人打ちThe麻雀６４	真正４人打The麻雀６４	VIDEOSYSTEM	9800日圓	TAB
	ドラえもん のび太と3つの精霊石	叮噹 大雄與３顆精靈石	EPOCH社	7980日圓	ACT

4月發售遊戲

4月	雷のごとく～超高速囲碁～	像雷般的超高速圍棋	SETA	9800日圓	TAB
27日	スターフォックス６４	STAR FOX 64	任天堂	9800日圓	STG

5月以後發售遊戲

5月	ワイルドチョッパーズ	WILD CHOPPERS	SETA	9800日圓	STG
	レブ・リミット	LAP LIMIT	SETA	9800日圓	RAC
下旬	６４大相撲（仮称）	64大相撲（暫名）	BOTTOM UP	價格未定	SPT
5月	SONIC WINGS ASSAULT	SNIC WINGS ASSAULT	VIDEO SYSTEM	9800日圓	STG
	森田将棋６４（仮称）	森田將棋64（暫名）	SETA	9800日圓	TAB
6月	マルチレーシングチャンピオンシップ	MULTI RACING CHAMPIONSHIP	IMAGINEER	9980日圓	RAC
6月-7月	スターウォーズ～シャドウ ズオ ブ ジエンパイア～	星球大戰～帝國之影～	任天堂	9800日圓	ACT
11月	カメレオン・ツイスト	扭扭變色龍	日本SYSTEM SUPPLY	9800日圓	ACT
	キャバリーバトル３０００	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	9800日圓	SPT

97年發售預定遊戲

春	がんばれゴエモン5～ネオ桃山幕府のおどり～	伍佑衛門５	KONAMI	9800日圓	ACT
	ヘクセン	HEKUSEN	GAME BANK	9800日圓	ACT
	プロ麻雀　極６４	職業麻雀 極64	ATHENA	9800日圓	TAB
	ミッション・インポッシブル	職業特工隊	PACK IN SOFT	價格未定	ADV
	麻雀６４	麻雀64	光榮	價格未定	TAB
	麻雀（仮称）	麻雀（暫名）	IMAGINEER	價格未定	TAB
	ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	去吧！！麻煩製造者們	ENIX	9800日圓	ACT
夏	3D格闘（仮称）	3D格鬥（暫名）	IMAGINEER	價格未定	FIG
	魔法聖紀エルテイル（仮称）	魔法聖紀EL TILL（暫名）	IMAGINEER	9980日圓	RPG
	リーズン（仮称）	理由（暫名）	IMAGINEER	價格未定	TAB
	超時空要塞マクロス ANOTHER DIMENSION（仮称）	超時空要塞MACROSS（暫名）	TOMY	價格未定	SLG
秋	シムシティ２０００（仮称）	SIM CITY 2000（暫名）	IMAGINEER	價格未定	SLG
97年	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG
	デュアルヒーローズ	DUAL HEROS	HUDSON	價格未定	FIG

98年發售預定遊戲

春	ジャングル大帝	森林大帝	任天堂	價格未定	AVG
	ゴールデンアイ００７	007金眼睛	任天堂	9800日圓	ACT
	Jリーグダイナマイトサッカー64	日本職業DYNAMITE足球64	IMAGINEER	9980日圓	SOC
	ボディ　ハーベスト（仮称）	BODY HARVEST（暫名）	任天堂	9800日圓	ETC
	カービィのエアライド（仮称）	卡比的AIRLIGHT（暫名）	任天堂	9800日圓	SPT
	バキーブキー（仮称）	BAKIBUKI（暫名）	任天堂	9800日圓	SPT
	クライマー（仮称）	CLIMBER（暫名）	任天堂	9800日圓	SPT
	ゴルフ（仮称）	哥爾夫球（暫名）	任天堂	9800日圓	SPT
	F-ZERO 64	F-ZERO 64	任天堂	9800日圓	SPT
	ヨッシーアイランド６４	勇士恐龍冒險島	任天堂	價格未定	ACT
	テトリスフィアー（仮称）	俄羅斯方塊FEAR（暫名）	任天堂	價格未定	ACT
	クオンパ	Cu-On-Pa	D&E SOFT	價格未定	PUZ
	金田一の少年事件簿（仮称）	金田一之少年事件簿（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG
	ボンバーマン６４（仮称）	炸彈人64（暫名）	HUDSON	價格未定	ACT
	スーパーパワーリーグ64（仮称）	超級棒球聯賽64（暫名）	HUDSON	價格未定	SPT
	ゼルダの伝説６４（仮称）	煞爾達傳説64（暫名）	任天堂	價格未定	RPG
	MOTHER 3（仮称）	MOTHER 3（暫名）	任天堂	價格未定	RPG
	新日本プロレス	新日本職業摔角鬥魂炎導	HUNSON	價格未定	SPT
	サッカー６４	足球64（暫名）	HUNSON	價格未定	SPT

PlayStation 行貨遊戲

發售日及訂價表

發售日	名稱	售價(港幣)
1月發售遊戲		
1月10日	RAY STORM	$398.00
	REAL BOUT 餓狼傳説	$398.00
1月17日	RAY TRACERS	$398.00
1月24日	峠 MAX 最速 DRIFT MASTER	$398.00
	美少女夢工廠～夢見妖精	$398.00
1月31日	FINAL FANTASY VII	$468.00
	PRO LOGIC 麻雀	$398.00
2月發售遊戲		
2月14日	NAMCO 博物館 1	$398.00
	NAMCO 博物館 2	$398.00
	NAMCO 博物館 3	$398.00
	NAMCO 博物館 4	$398.00
2月21日	Q 版賽車 2	$398.00
	叮噹 2 SOS！仙境國	$398.00
2月21日	NAMCO 博物館 5	$398.00
	九龍風水傳	$538.00



	超時空要塞 DIGITAL MISSION VF-X	$468.00
	三國無雙	$398.00

本欄內容由 SONY CORP. OF HK 提供

恒景突破新科技！



PS SAKKARA AI PS-602
SS MAJORIS AI SS-232
超智無敵手掣



- 全仿真駕駛環境，盡善盡美
- 人工智能可編程序系統
- 超級必殺技，一按即出
- 特大記憶，可容54個程式
- 模擬駕駛系統

SS-233
SS MAJORIS

- 連射機能設定
- 慢動作選擇



PS-607
PS SAKKARA DX

- 「慢跑模式」
  減慢人物動作，不影響畫面效果
- 「駕駛模式」
  可變轉彎角度，最宜賽車遊戲
- 獨立連射，附有LED顯示
- 慢動作選擇



NTSC TO PAL Converter

- 兩款不同型號，
  可適用於 Sega Saturn
  或 PlayStation 主機



總代理：

恒景電子有限公司 Eternal Peace Electronics Ltd.

九龍荔枝角道 808 號 好運工業中心 8 樓 811-812 室 電話: 2310 9011 傳真: 2743 7062






玉皇朝出版集團



PlayStation™



2月新GAMES連珠爆發!

原廠保養
$1,480

PlayStation為了令您可以有個至開心至多Fun的二月，特別安排全新好玩遊戲軟件連環大出擊，包括Namco博物館Vol.1至5、Q版賽車2、叮噹2、超時空要塞、九龍風水傳、三國無雙(格鬥)等等。每個新GAME都好玩刺激，必定令您感受到遊戲連珠爆發的強勁氣勢，即刻前來各特約經銷商或銅鑼灣皇室堡的PlayStation™ Pro Shop，選購您至喜歡的新GAMES返屋企，跟三五知己來次新GAMES連珠爆發啦！

＊為打擊翻版，原廠主機需連遊戲軟件一同購買，不便之處，敬希見諒。

已推出之勁爆軟件：

軟件名稱		
PUYO PUYO 2 (啫喱方塊)	WILD ARMS (角式冒險遊戲)	TOSHIDEN 3 (鬥神傳3)
RAGE RACER (賽車)	SOUL EDGE (3D格鬥)	SANGOKUSHI IV (三國志IV中英文版)
TOSHINDEN 2 Plus (鬥神傳2＋)	TOUKON RETSUDEN 2 (鬥雲烈傳2)	REAL BOUT GAROU DENSETSU（新版餓狼傳説）
BOXER'S ROAD (拳擊)	AIR MANAGEMENT '96 (航空公司管理)	RAY STORM（3D射擊遊戲）
TOUKON RETSUDEN (鬥雲烈傳)	SANGOKUSHI EIKETUDEN (三國志英傑傳)	RAY TRACERS（賽車）
TOBAL NO.1 (3D格鬥)	NANATSU NO HIKAN (七秘館)	TOGE MAX TOP SPEED DRIFT MASTER（賽車）
DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22 (龍珠Z)	WINNING POST 2 PROGRAM '96 (光榮賽馬)	PRINCESS MAKER: FAERY TALES COME TRUE（少女育成遊戲）
CHORO Q (Q版賽車)	GOTHA II (天空之騎士)	FINAL FANTASY VII (太空戰士VII)
CRASH BANDICOOT (古惑狼)	SUIKODEN TENMEI NO CHIKAI (水滸傳)	PRO-LOGIC MAHJONG（牌神）

＊中文名稱祇作參考之用。

更多勁爆遊戲將陸續抵港



Get the REAL STUFF at a "PlayStation™ Authorized Dealer" near you!!

Authorized Dealers：A&A Audio & Video Centre - 太古廣場三期 ● 百老滙攝影器材有限公司 - 太古城太古中心二期 / 旺角彌敦道731號 ● 中原電器行有限公司 - 銅鑼灣皇室堡 / 尖沙咀海洋中心 / 銅鑼灣時代廣場 / 長沙灣西九龍中心 ● 豐澤電器 - 紅磡黃埔花園 / 銅鑼灣時代廣場 / 沙田新城市廣場 / 金鐘海富中心 / 旺角惠豐中心/ 太古城中心第一期 / 上水新都廣場 ● 崇光百貨有限公司 - 銅鑼灣 ● 泰林無線電行有限公司 - 銅鑼灣時代廣場 ● 玩具反斗城亞洲有限公司 - 尖沙咀海運大廈 / 沙田新城市廣場第三期 / 銅鑼灣皇室堡 / 荃灣 荃灣廣場 ● 環宇影音中心 - 太古廣場 ● 八佰伴最好電器(香港)有限公司 - 馬鞍山廣場三樓/ 屯門市廣場二樓 / 紅磡黃埔花園 / 澳門分店

Authorized Dealers (Game Shops)：恆港貿易公司 - 英皇道萬利商場 ● 嘉宏電子公司 - 銅鑼灣中心商場 ● 環球遊戲專門店 - 灣仔188商場 ● 威龍有限公司 - 牛頭角淘大商場 ● 恆昌電腦公司 - 太子道龍珠商場 ● 多媒體發展公司 - 旺角好景商場 ● 星星電子公司 - 深水埗黃金商場 ● 遊戲時代 - 葵涌廣場 ● 銀星玩具店 - 大圍金禧商場 ● 熱線電子公司 - 大埔翠屏花園 ● 智多寶 - 粉嶺中心二期 ● 新大河電子公司 - 元朗合益商場 ● 龍珠家庭遊戲 - 屯門華都商場



Authorized Distributor：
Media Source International Limited
訊 源 國 際 有 限 公 司
Tel : 2310 8891 Fax : 2786 1011



PlayStation™ Pro Shop
香港銅鑼灣皇室堡10字樓16號舖
電話：2504 3133 傳真：2576 5215
網址：http://www.sonyhk.com.hk

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT™

Sony Computer Entertainment Inc.